+ Disk

AMIGA DREAM

AMIGA DREAM CD

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Mars 1994 - n°5

100 pages

CD Dream
Le magazine de la CD-32.



Dossier :
Sex'n'Amiga

Jeux :
Brian the lion, Skidmarks, Puggsy, Fantastic Dizzy...

Labo
Blitz basic 2, Mediapoint.

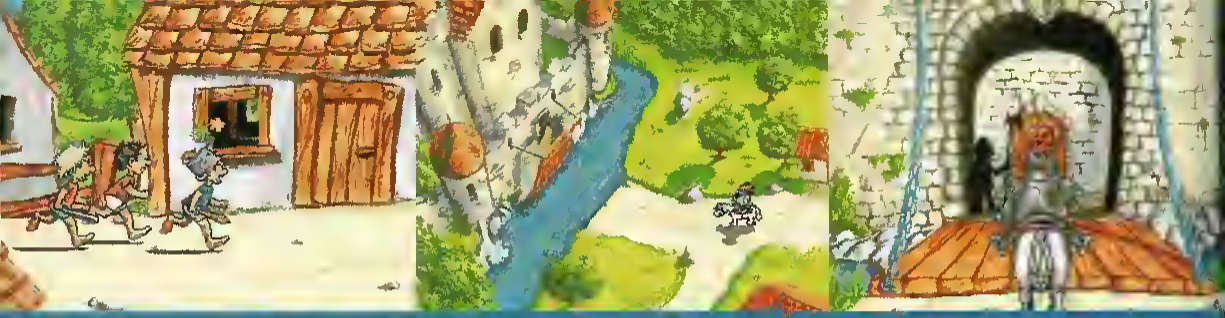
Démos
Le point de vue de Complex.



Bons plans :
gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magazine.

L 2306 - 5 - 35,00 F

10,95 Scan - 245 FL - 10,80 FS - 25[illegible] FB



Dirigez une tribu de "Settlers" et construisez une société aussi prospère et florissante que possible! Des milliers d'heures de jeu en perspective!

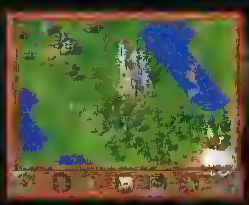
- 1 ou 2 joueurs : en mode 2 joueurs, jouez l'un contre l'autre ou ensemble contre l'ordinateur.
- L'ordinateur peut gérer 3 peuplades en plus de votre.
- De 4 000 à 44 000 "petits personnages" (The Settlers) à la puissance de votre ordinateur.
- 25 métiers différents: fermier, pêcheur, forgeron...
- 5 types de chevaliers.
- 30 missions complètes et 10 missions d'entraînement.
- Paysages générés par l'ordinateur.
- Gros bisous digitalisés et séquences d'introduction à couper le souffle!

JOUEZ LA VERSION FRANÇAISE

Disponible sur IBM PC et AMIGA

THE SETTLERS, la simulation la plus prenante et captivante que vous ayez jamais vue!

The Settlers









Distribué par BLUE BYTE
28, rue Anne-Jacques Corret
93100 Montreuil



GVP CRÉE LE SON TRANSPARENT

DSS+

Ecoutez ! Et regardez, le nouveau digitaliseur sonore DSS+ de GVP est transparent et le son n'a jamais été aussi clair. Cette merveille est équipée d'un filtre passe bas programmable, système exclusif de suppression des réglages digital du gain, entrée micro séparée... Le tout orchestré par Digital Sound Studio 2.0 avec son éditeur de son évolué et son tracker pour la composition musicale. DSS+ pour Amiga est disponible en version française chez votre revendeur et à la FNAC.

Distribué en France par
Passez immédiatement votre commande au 97.51.54.71
Fax : 97.51.54.72
Distribué en Belgique et Luxembourg par
Computer Service
Tél. : 41.52.72.72

Les produits Great Valley Products Inc
sont édités en version française
et supportés par CIS
Tél. : +33 67 [illegible]
Fax : +33 67 [illegible]

CIS

Édito

Dernier ! Ça y est, c'est l'angoisse de la page vide... pardon, de l'écran blanc où seul le curseur de la souris réussit (tout en me narguant) à rendre l'espace désespérément vide. Abandonnée ! (comme l'Audioli et bien jolimy Alain Hôllidaÿ il y a quelques temps) l'inspiration s'est envolée. Je frotte ! Comment se peut-il ? Car en vérité, la question est là : à quoi sert un éditorial ? Je vous le demande, mesdames (?) et messieurs les lecteurs ? Et bien il peut par exemple expliquer le choix du dossier de ce mois-ci car, je vous l'assure, nous n'en sommes pas du tout responsables. En effet, c'est par elle que tout a commencé. Qui, elle ? La Dreamette bien sûr... L'air de rien, comme ça, elle nous faisait des remakes de Martika chantant "pas pas pi dou !", n'arrêtait pas de rappeler à toute l'équipe que ça allait être la Saint Valentin (en d'autres termes : la fête des amoureux), bref, le résultat de toutes ces pressions, comme nous sommes très influençables (uniquement quand il s'agit de la Dreamette), vous le trouverez page 18. Encore une fois, on vous le promet, on ne recommencera plus.

Christine Robert

S o m

6 *Disquette*

ABackup sauvera votre disque dur ! Skidmarks, une bonne auto-école Cocktail, pour ne plus servir que de l'eau, Démo Saturne Party



8 *Actualités*

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le monde Amiga

16 *Bande dessinée*

Rira bien qui rira...

17 *Bons plans*

Pas chère la souris

(le mois prochain on vous fera "pas cher le clavier" ok ?)

Anciens N° P. 85

Abonnements P. 86

18 *Dossier*

Le sexe en long, en large et en travers (ça m'intéresse...)

24 *Plein feux*

Des boules comme vous en avez jamais vues !



Frédéric Boulhier infographiste

26 *Reportage*

Enfin une télé pas comme les autres !

30 *Jeux*

Des previews, des tests, des soluces Jeux du mois : Brian the lion (exercez-vous à le



Brian the lion

maire

prononcer), Skidmarks, Puggsy, Second samurai 1200, Simon the sorcerer 1200...



Puggsy

54 *Espace lecteurs*
Ouais...

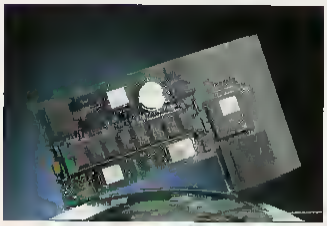
56 *Démos*
Je ne suis pas une démo, je suis un homme libre



La démo Seven seas

60 *Domaine public*
Dominus publicus, dominae publicae, dominum publicum

66 *Labo*
Hey labo, je vais te faire lapo !



La carte A1230 Turbo II

76 *En pratique*
Apprenez à écrire vite !

78 *Débutant*
Attention ! Bientôt vous n'aurez plus d'excuse !

80 *Amos*
Un ami Amos sans os, s'il vous plaît !

82 *Forum lecteurs*
Vos petites annonces et bien sûr les réponses de la Dreamette

87 *CD Dream*
Le magazine de l'Amiga CD-32







Encore une disquette qui decoiffe. Ce mois-ci, Amiga Dream vous offre un jeu éclatant, un livre de recettes de cocktails, une démo, un utilitaire de sauvegarde de disques durs et des fichiers pour mieux utiliser Amos ! Chaudes soirees en perspective

Skidmarks

JEU

Une fois n'est pas coutume, nous vous proposons une demonstration de jeu. Mais pour ne point faillir a la règle d'or de la Dreamette "sur la disquette, des programmes complets tu offriras", cette démo de *Skidmarks* est un jeu a part entiere. Le principe est simple : parcourir les trois tours de circuit en un temps record. En appuyant sur "F1" vous lancez une partie en solitaire, sur "F2" vous jouez a deux (un joystick dans chaque port) et sur "F3" vous décuplez la vitesse du jeu. *Skidmarks* est un jeu irrésistiblement fun, avec des gamelles geantes et des voitures dans tous les sens... La version complete du jeu d'Acid software, testée dans ce numéro, offre beaucoup d'autres circuits ainsi que le parametrage des courses. Vous ne pouvez qu'adorer ! Si vous n'avez qu'un mégaoctet de memoire, assurez vous de lancer *Skidmarks* avant tout autre logiciel.

Fichiers Amos

SCROLLINGS

Les programmeurs en herbe vont être ravis ! Voici deux exemples de scrollings à consulter pour mieux comprendre la rubrique de l'ami François. Pour les utiliser, vous devez avant toute chose les decompresser. Pour cela il vous suffit de cliquer sur l'icône de la disquette avant d'aller chercher les deux fichiers dans le disque RAM.

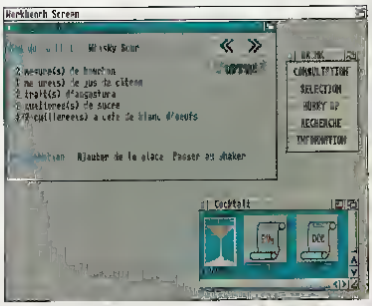


Skidmarks : une autre façon de conduire

Cocktail

GARÇON !

Cocktail est un génial petit programme destine a faire de vous un barman hors normes ! Le programme dispose d'une banque de données de 70 recettes de cocktails. Vous pouvez les consulter a la maniere d'un carnet de recettes, ou encore



Boire ou lire Amiga Dream, il faut choisir

choisir les recettes a base d'un ingrédient fixe. Cocktail dispose également de la fonction astucieuse "Hurry up" : indiquez au programme ce que vous avez dans votre bar et il selectionnera en un clin d'oeil les recettes a votre portée. Attention, ce logiciel n'est pas un encouragement a l'abus d'alcool. *Cocktail* a été écrit par Nicolas Le Corvic, gentil lecteur parisien, qui gagne un abonnement d'un an a Amiga Dream. Si vous appreciez ce programme, n'hesitez pas a encourager Nicolas moralement et financierement.

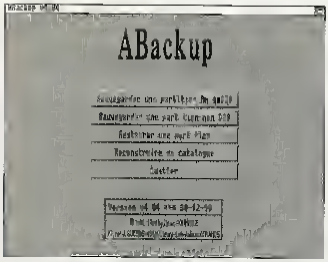
Saturne party intro

INVITATION

Après le succès de la premiere Saturne party, véritable rencontre internationale du monde de la démo sur Amiga, les organisateurs remettent ça. Et comme il s'agit avant tout de demomaniaques, les membres de Saturne ne font rien dans les normes et vous offrent un carton d'invitation sous forme de démo. La Saturne party aura lieu du 22 au 24 avril 1994 au centre culturel de Chelles (77). La consom-



Bienvenue au pays de la demo

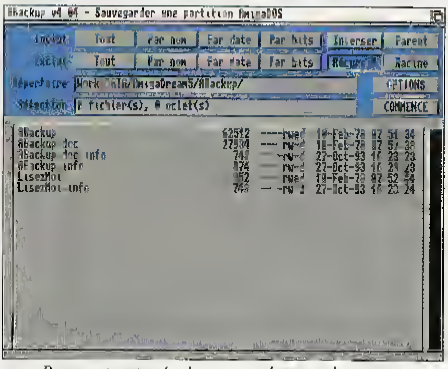


Ne sortez plus sans un backup !

mation est offerte si vous venez avec votre ordinateur !

ABackup

UTILITAIRE



Pour ne pas perdre le contenu de votre disque dur

Le disque dur est une extension de plus en plus repandue sur Amiga. Près d'un tiers de nos lecteurs en possède un... mais peu d'entre eux font regulièrement des sauvegardes de leurs données ! Pourtant les disques durs ne sont pas infaillibles et il arrive quelquefois de perdre les données que l'on y a consciencieusement stockées...

Amiga Dream vous offre donc ce qui sauvera le monde, grâce à la gentillesse de son auteur, Denis Gounelle : *ABackup 4.04*. Surclassant par bien des aspects ses équivalents commerciaux, *ABackup* est un programme de sauvegarde de disque dur d'extrême qualité et fiabilité. Il n'autorise pas uniquement la sauvegarde d'une partition sur disquette, la source peut etre une partition non-Dos ou simplement quelques fichiers.

Pour utiliser *ABackup*, nous vous conseillons (ordonnons serait plus juste) de lire en detail les explications de la notice en français fournie sur la disquette afin de ne pas faire de betises.

L'utilisation d'*ABackup* est tres simple : pour sauvegarder, cliquez sur "sauvegarder une partition". Choisissez dans la fenêtre de requête le nom de votre disque dur. Vous avez ensuite la possibilité d'inclure dans la sauvegarde tout ou une partie des fichiers de votre disque dur. Dans les options vous pouvez choisir un mode de compression, la verification, le cryptage... Tapez sur "commencer" et suivez les instructions de la sauvegarde. La marche à suivre est identique pour une partition non-Dos. Pour restituer un fichier, choisissez dans le menu principal l'option "restaurer une partition" et suivez les instructions du programme.

Enfin, la fonction "reconstruire un catalogue" permet de réparer les fichiers ou disquettes catalogue qui ont été malencontreusement endommagées. *ABackup* est un logiciel shareware, ce qui signifie que vous devez rétribuer l'auteur si vous utilisez regulièrement le programme. Denis Gounelle a enormement contribué au développement du DP en France et merite vos encouragements ! A noter qu'*ABackup* peut utiliser des librairies de compression présentes dans le repertoire "Libs". Elle sont déjà installées sur la disquette, mais si vous souhaitez les installer sur votre disque dur, vous devez impérativement lancer votre propre Workbench (et non celui de la disquette ADream) avant de cliquer sur "Install_Libs".

Ne soyez pas cave !

• Protegez la disquette Adream en ecriture. Il faut pour cela que la langnette de protection a l'angle de votre disquette laisse apparaitre le trou.

• Faites une copie de la disquette Amiga Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il consiste de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale d'Amiga Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sur et n'utilisez que la copie ! Amiga Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions d'Amiga Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et deconnectez (machine eteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).

• Amiga Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourrait engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inevitablement que quelques unes d'entre elles échappent au controle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible.

Amiga Dream/Disquette en panne
19 route de Vaugirard 92190 Meudon

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette ADream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Amiga Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Amiga Dream/Rubrique disquette, 19, route de Vaugirard 92190 Meudon.

en hausse

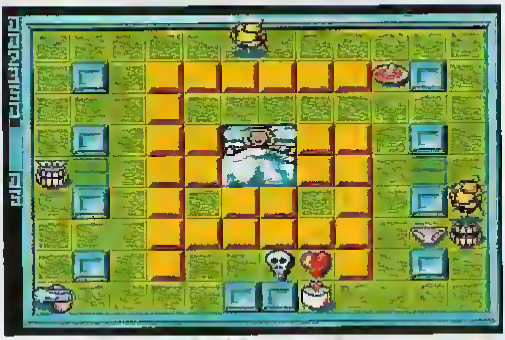
▲ Gremlin
Gremlin négocie actuellement avec des producteurs hollywoodiens l'adaptation de ses héros Zool et Litil devi à l'écran

▲ Activa
Activa, la société hollandaise éditant *Real 3D*, a le vent en poupe. Parallèlement à la sortie remarquée de *Real 3D* sur PC (encore quelque chose que le PC doit à l'Amiga), Activa ouvre un bureau à Londres

▲ Le marché informatique
D'apres une étude de Dataquest, les ventes d'ordinateurs individuels dans le monde ont augmenté de 16,2% tandis que celles des stations de travail ont augmenté de 8,6%. Tout va bien

Amiga Sexy

MAGAZINE



Un jeu sécrément burne

Encore un nouveau venu sur le marché de la presse Amiga ! *Sexy Amiga* est un trimestriel dont le principe est de proposer un logiciel plutot erotique parodiant quelques célebres jeux. Le premier numero se nomme *Bomb'x* et constitue une parodie plutôt "chaude" du génialissime *Bomber man*, sorti il y a quelques temps déjà sur Amiga. La possibilité de jouer à quatre rend ce jeu d'autant plus amusant que l'aspect érotique des parties amene un maximum de fous rires. La realisation est bonne et si les auteurs continuent sur leur lancée, on devrait voir dans un trimestre un autre soft aussi délirant. En kiosque au prix de 69 francs (prix plutôt bien choisi pour un soft sexy)

Amiga Expo '94

SALON

Bonne nouvelle pour tous les utilisateurs Amiga, un nouveau salon, baptisé Amiga expo, devrait avoir lieu courant novembre 1994 à Paris. Ce rendez-vous regroupera une vingtaine d'exposants (distributeurs, revendeurs, prestataires) sur 2 000 m² proposant des solutions Amiga dans les domaines de la video, du graphisme, de l'animation, de l'image de synthèse, de la musique et de la programmation. Un espace sera consacré aux développeurs français et étrangers. Le domaine du shareware ne sera pas oublié avec la présence de distributeurs de DP. Enfin, le jeu aura une place importante. Un espace presentera les dernieres nouveautés en libre-service et compétitions. Des concours avec de nombreux prix seront organisés.

La carte du roi Arthur

MÉMOIRE

La carte *X-calibur* est une carte mémoire 128 Mo pour l'Amiga 4000/040. Par sa conception novatrice elle permet de quadrupler la vitesse des accès à la mémoire. Elle se positionne sur la carte CPU à la place du 68040 et laisse donc libres les slots d'extension Zorro III ou vidéo.
Disponible en version 25 ou 33 Mhz chez Avancée, Paris

Raccourci

FORMATION

Vous n'ignorez pas que les programmes de l'Amiga proposent généralement des "raccourcis-clavier" à la place de menus. Ceci permet, par une combinaison de touches, d'activer automatiquement une commande sans avoir à voguer parmi les menus et les boutons. Le problème reste tout de même la mémorisation de ces raccourcis, tant il y en a. Pour vous éviter de formater votre disque alors que vous demandiez une police Helvetica, A&P solutions c'est lancé dans la fabrication de cartes de références qui viennent se poser au-dessus des touches de fonctions de l'Amiga. Très pratiques, elles détaillent toutes les commandes d'un logiciel. La premiere carte de réference à voir le jour est celle de *DPaint*.

Sacré Jim

AU TRAVAIL !

Jim Drew ne chôme pas. Le cerveau de la societe américaine Utilities unlimited of Oregon annonce une foule de choses. Il y a bien sûr l'émulateur 3DO pour la CD-32 (Uuo aurait déjà achete les composants a Panasonic), le module PC pour la carte *Emplant* (equivalent à un DX2/66 sur un 040/25 Mhz), la version PCMCIA d'*Emplant* qui permettra d'avoir un PC ou un Macintosh sur un Amiga 1200 ainsi qu'une carte 68060 pour Amiga 4000 et 1200.
Signalons enfin que Jim travaille sur le programme qui remplacera *CrossDos* dans le prochain système Amiga. Il permettra de lire et écrire des fichiers Amiga, Atari, PC et Macintosh.

Nouveau chez Edi

DISQUE DUR

Edi nous informe que la grande nouveauté 94 de chez Expansion systems, le *DataFlyer105 SQ*, sera disponible au moment où vous lirez ces lignes. Le *DataFlyer105 SQ* est un disque dur amovible Syquest existant en version interne ou externe (ATBus/IDE et SCSI). Parmi les autres produits importés par Edi, citons la *Mega-mouse*, souris opto-mécanique garantie deux ans et l'*Auto mouse-joy* qui évite de brancher et débrancher souris et joystick quand on veut jouer à deux. Enfin, pour les graphistes, soulignons la disponibilité d'un pack d'excellent rapport qualité-prix (moins de 2 000 francs !) comprenant un scanner noir et blanc en 256 niveaux de gris (100 à 400 dpi) et trois logiciels dont *junior OCR* permettant la reconnaissance de caractères. Edi, Pans.

Switchquiz

JEU

Rejouer *Que le meilleur gagne* sur votre Amiga cela vous tente ? Switchsoft lance le *Switchquiz* qui se compose d'une disquette et de quatre petits boîtiers (un pour chaque concurrent) sur lesquels quatre boutons sont disponibles. Le principe est simple : l'Amiga affiche une question avec quatre réponses possibles, le premier concurrent à appuyer sur le bon bouton gagne. Le nombre de questions par partie, les temps de réponses, le son... sont paramétrables. Un jeu qui promet de folles soirées. Nagui n'est pas fourni avec le programme.

Fraude

PAS CHER LE TELEPHONE

A toronto, au Canada, un teenager vient d'être arrêté pour avoir piraté avec son ordinateur un centre de gestion de lignes téléphoniques. Le petit futé a pu passer, au compte d'une société quelconque, près de 500 000 dollars de coups de fils en 17 jours ! A priori, sa girlfriend n'habite pas dans le même patelin. Une récente étude a prouvé que la fraude sur réseau téléphonique coûtait chaque année près de deux milliards, la plupart de ces fraudes étant initiées par ordinateur.

Nouveaux mags

JUSQU'OU IRONT-ILS ?

Un nouveau magazine Amiga vient de voir le jour... au Japon ! Un tour de force compte tenu de l'écrasante présence des consoles... *Amiga rising* (sun ?) est un mensuel traitant des jeux, du pro mais surtout du domaine public et des démos. Comme les Amiga nippons sont un peu perdus au milieu des Nintenga locaux, *Amiga rising* recherche des programmes, des démos, des modules musicaux à offrir en test à ses lecteurs. Vous pouvez donc envoyer vos réalisations à Steve Hanenaka, Hamuramachi, Tokyo, 190-11 Japon.

Dans la foulée, signalons la parution d'un magazine américain dédié entièrement aux jeux : *Amiga game zone*, une aventure particulièrement osée dans un pays où l'Amiga n'est utilisé que par les pros.

ADPro 2.5

NOUVELLE VERSION

Asdg annonce la disponibilité prochaine de la version 2.5 du célèbre logiciel de traitement d'image *ADPro*. La principale innovation dans cette nouvelle mouture d'*ADPro* est son interface entièrement repensée. Ses interfaces devrait-on dire car, face aux demandes très diverses des utilisateurs, Asdg a pourvu *ADPro 2.5* de deux interfaces au choix : une interface "classique" à boutons et une interface plus simplifiée par ligne de commandes de type Shell. Dans l'esprit de cette interface simplifiée *ADPro* est fourni avec plus de 100 programmes en ARexx. Le logiciel a lui aussi subi des améliorations : gestion simplifiée de la composition d'images avec Alpha channel, génération de motifs, pilotage du mode d'impression par sublimation (imprimante Fargo), nouvelle documentation... Importé par CIS, Pessac.



en baisse

▼ Night trap

Night trap, célèbre jeu CD mettant en scène une maison infestée d'aliens vient d'être mis au placard, sur décision de Sega. Le jeu, à base de séquences vidéo, montrait des jeunes filles un peu trop découvertes ainsi que des morts un peu trop violentes. Les associations bien-pensantes américaines n'ont pas supporté.

▼ Microdeal

Plus de deal possible avec Microdeal, grand éditeur anglais de produits Amiga (dont l'inénarrable *Gold runner*), qui vient de déposer son bilan.

▼ Oki

Oki semiconducteurs vient de se faire voler près de 100 000 puces informatiques dans une de ses usines de l'Oregon, soit près de 20 millions de francs. Les micro-ordinateurs de contrebande ne vont pas tarder à inonder le marché.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 48 ou à nous passer un petit fax au 46 26 84 00.

AGENDA

◆ **Titanic Party**
26-27 fevier 1994
Eheurl, France
Demo party regroupant la crème de la scène sur Amiga, ST et PC

◆ **CeBIT 94**
16 23 mars 1994
Hanovre Allemagne
Le premier salon européen des technologies de pointe

◆ **Jetai 94**
24-28 mars 1994
Toulouse, France
Un salon entièrement dédié aux étudiants et professionnels de l'image de synthese

◆ **Salon de l'Aube**
26 mars de 14 a 19 heures
Fnac de Troyes, France
Posez toutes vos questions sur l'Amiga professionnel

◆ **Bit Movie' 94**
31 mars 4 avril 1994
Riccione, Italie
La grande reunion de l'image ou l'Amiga ne devrait pas être de reste

◆ **Imaginord 94**
4 avril 1994
France
Au nord, du nouveau salon des jeux video et de l'image virtuelle

◆ **World of Commodore**
8-10 avril 1994
New York Passenger Ship Terminal Usa
Le monde de l'Amiga yeah

◆ **European Computer Trade Show**
10-12 avril 1994
Business Design Center Londres, Angleterre
Le plus grand salon professionnel du jeu video

◆ **Midi, Electronic and Music Show**
22-24 avril 1994
Wembley Londres Angleterre
Quand la musique et l'Amiga font bon menage

◆ **Saturne Party 2**
22 24 avril 1994
Chelles France
La grande manifestation des demomakers Amiga

Débutant

NE PASSEZ PLUS POUR UN C...

Vous pensez qu'un scroll est un petit farfadet, qu'un blitter est une biere pur malt et que la synchro une musique à la mode ? Vous avez probablement besoin d'un cours d'informatique Afiv vous propose des formations adaptees dans des domaines aussi variés que la video, la musique assistée par ordinateur, la programmation, les graphismes, l'education et la maîtrise du systeme d'exploitation Amiga Afiv, Nice

Pratique

VISIBILITE

Entre les disquettes et les multiples fils qui jonchent votre bureau, la visibilite de votre moniteur est de plus en plus réduite ? Vous rêvez de ranger tout ça ? Kontax computers a pense a vous en proposant une petite etagère sous laquelle vient se glisser votre Amiga Disposant d'un emplacement particulier pour le transformateur et un lecteur externe, cette étagère permet en outre de placer le moniteur sur l'Amiga Kontax computers, 11a Waldeck House, Waldeck Road, Maidenhead SL6 8BR, Angleterre

Coquille

IMPRIMANTE STAR

Dans le numéro 3 d'Amiga Dream, page 57, une erreur s'est glissée dans la dénomination de l'une des imprimantes au banc d'essai Il fallait bien sûr lire *Star SJ144* l'imprimante à transfert thermique du célèbre fabricant Star et non pas comme cela était indiqué "Citizen Star SJ144" Cherchez l'erreur.

Comment se procurer les démos ?

DEMOS, C'EST PARTI !



Des démos à gogo a vos disquettes !

Les demos abordées dans Amiga Dream sont souvent difficiles à obtenir Afin de mieux servir les lecteurs d'Amiga Dream, Vincent Oneto, célebre swapper, offre la possibilité d'obtenir gratuitement les démos testées dans ce numéro (et celles-ci uniquement, pour ce mois-ci uniquement !) Il suffit pour cela d'envoyer quatre disquettes vierges (et neuves) et une enveloppe timbrée a 4,40 francs avec votre adresse N'oubliez pas d'y joindre le nom des démos que vous souhaitez Comme vous ne tenez pas a noyer Vincent sous un demi-quintal de courriel par jour, vous serez gentil de ne commander pas plus de deux démos ! Vincent Oneto, 12 rue Gauguin, 91600 Savigny

Editeurs sous influence

SUPPORTER

Dans une interview au magazine américain *Amazing computing*, le porte parole d'Interplay souligne que *"les encouragements des utilisateurs comptent enormément pour les programmeurs de jeux"* Envoyer ses cartes de garanties, des lettres d'encouragements, des cartes postales pour demander le développement sur Amiga a un grand poids sur l'importance qu'une societe peut accorder à une machine Vous savez ce qu'il vous reste à faire aupres d'Electronic arts, Lucas arts et Sierra

Eteignez vos... PC

INTERDICTION

L'Iata (International air transport association) a demandé à toutes les grandes compagnies aériennes de ne plus autoriser les passagers à utiliser des ordinateurs portables à bord pendant le decollage et l'atterrissage des avions Il a en effet été prouvé que ces ordinateurs pouvaient brouiller les appareils de navigation.

My tailor is rich

EMPLOI

La société ArtioDactyl France informatique continue son expansion et recherche deux traducteurs français-américain et français allemand. Ceux-ci doivent maîtriser totalement le vocabulaire informatique et posséder de préférence un Amiga. Habiter la région clermontoise serait un avantage. Envoyez vos prétentions et références à Adfi, résidence les Cottages, 83, rue André Theuret, 63000 Clermont-Ferrand.

Maximage

DIGITALISATION

Maximage est un atelier offrant, par correspondance, ses services dans le domaine de la numérisation et de l'impression. Toutes sortes de documents peuvent être digitalisés au format désiré (idéal pour travailler sous *Cinemorph*). Les prix varient de 10 à 4 francs en fonction des quantités demandées. Maximage imprime également, à partir de fichiers images, des feuilles de transfert thermiques qui ne demandent qu'à être imprimées, d'un coup de fer à repasser, sur vos tee-shirts. Les tarifs s'échelonnent de 40 à 100 francs.

Pour tout renseignement, envoyez une enveloppe timbrée à votre adresse à Maximage, 10 route Nationale, 69480 Anse.

Diplômes à la carte

THERAPIE

Vous ne cessez de complexer devant le mur de votre psy tapissé de diplômes ? E.M. compugraphic peut vous soigner avec *Award construction set*, un programme de création de diplômes et certificats. Il comprend des dizaines de fontes, cinquante styles, onze bordures, cinq sceaux ou tampons qui peuvent encore être enrichis par des data-disks.

La loi de Thalion

MUTATION

L'équipe de développement de Thalion ayant déjà à son actif *Dragonfight*, *Wings of death*, *Trex warrior*, *Amberstar*, *No second prize*, *Lionheart*... vient de rejoindre l'éditeur allemand Blue byte. Une migration moins catastrophique qu'elle ne paraît puisqu'il s'agit, pour Thalion, d'une étape de transition entre le statut de société de développement et celui de société d'édition. Thalion ne distribuera donc plus que des programmes créés en externe. La société annonce ainsi *A320 night approaches*, le très attendu *Ambermoon* et *Air sea rescue* pour Amiga ainsi que *No second prize* et *Lionheart* pour la CD-32.



Lionheart dans sa chevauchée du lézard

ADFI
Résidence les Cottages
83, rue André Theuret
F-6300 CLERMONT-FERRAND FRANCE

LES NOUVEAUTÉS D'A.B.E.

De la plus simple des disquettes au plus compliqué des disques durs Hards, Softs ou Cashes de plusieurs Giga(milliards) Octets, tous vos supports de données utiliseront probablement un jour [illegible] en traiteur.

Et maintenant ça va **encore plus vite**. Très, très vite ! La disquette de référence est réparée à 100 % en 3 minutes 50 au lieu de 20 minutes 32.

Tous les tests démontrent la grande avance technologique d'A B E sur les autres réparateurs : ceux-ci ne réparent au mieux qu'à 12 %. Pour optimiser tous vos **jeux** et autres **démos**, vous **pourrez aussi arrêter** A B E. à chaque anomalie : il vous proposera alors sa solution et bien sur des explications très précises pour mieux vous renseigner. 500 millions d'octets vraiment réparés à 100 % en seulement 3 heures !

Vous pourrez autant apprendre la structure des **disquettes** ou des **disques durs** que modifier en profondeur tous vos logiciels (jeux, démos et utilitaires). Mettre une vie infinie ou une invisibilité devient ainsi un jeu d'enfant. Traduire un logiciel étranger devient vraiment évident.

Son **éditeur** sait reconnaître tous les volumes Amiga. Son interpréteur est adapté à chaque valeur rencontrée et vous pouvez utiliser les anciennes presentations hexadecimales ou ascii. Très étudiée, l'aide en ligne est intégrée, agit en direct et sait vous informer sur tout, la touche **Help** vous montre de nombreux ecrans d'aides graphiques et textuels entièrement reconfigurables.

Mieux encore : les **sources de nombreux utilitaires** ou **routines** du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi tâches Amiga... le didacticiel A.B.E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence, alimité anti virus, super calculatrice, comparateur, afficheur d'images... et bien d'autres choses.

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

Entièrement en français et abondamment commentés, ces cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élegante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux et démos). Pour atteindre la maîtrise totale.

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0.

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes les syntaxes et leurs explications (en français évidemment).

MISE A JOUR AMOS PRO : c'est la dernière disquette de mise à jour de votre Amos Pro précédant la sortie du compilateur.

LA BIBLE CORRIGEE : c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (!) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga.

A.B.E. 3.056.A	699 FF*	5 disquettes, le livre d'A.B.E., coffret de luxe. (environ 130 FS, 2 946 FB)
Tuteur 2 et 3 d' A.B.E.	60 FF*	2 disquettes. (environ 20 FS, 416 FB).
Annabella GFA	370 FF*	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 113 FS, 2 371 FB)
Jennifer Amos	215 FF*	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 66 FS, 1 377 FB)
Mise à jour Amos Pro	35 FF*	1 disquette. (environ 11 FS, 224 FB)
La Bible corrigée	65 FF*	1 disquette. (environ 20 FS, 416 FB)
L'intégrale de l'auteur	1 155 FF*	Tout ci-dessus (22 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

REDUCTION Amiga Dream : **- 120 FF** si votre commande hors frais de port est supérieure à 699 FF et est reçue avant le 20 mars 1994 (tarif "intégrale et Ultra Urgent).

- 32 FF supplémentaire si votre commande hors frais de port est supérieure à 600 FF et est reçue avant le 10 mars 1994.

* **Mise à jour A.B.E. 3.056.A** : envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 20 FF + 2 x = 217 FF + 3 x = 304 FF.

* **Frais de gestion** : France européenne par envoi normal 28 FF en urgent 37 FF - DOM TOM normal 35 FF en urgent 85 FF. Envoyez par mandat postal 37 FF par chèque bancaire 80 FF.

Envoi ULTRA URGENT : **100 FF** : Envoi en sortie remboursement nettement dès la validation de votre appel.

Téléphone : (33) 73.93.77.31 de 10 H à 17 H.
Fax-Modem : idem après appel vocal.

Salon de l'Aube

AMIGA ONLY

Le deuxième salon de l'Aube aura lieu le 26 mars de 14 à 19 heures à la Fnac de Troyes. Dédié exclusivement à l'Amiga, ce petit forum vous permettra de rencontrer des spécialistes de la machine et de poser toutes vos questions concernant son utilisation professionnelle. Renseignements auprès de Benoît Marchand au (16) 25 79 51 99.

Epilepsie

PAS SI GRAVE

"Le nombre de personnes prises d'epilepsie en jouant a des jeux vidéo est à peu pres egal a celui des personnes qui succomberaient à cette même maladie en regardant la télévision". C'est ce qu'indique un très serieux rapport gouvernemental anglais conduit par the National society for epilepsy. Les jeux video ne seraient donc pas si nocifs ! L'Elspa souligne tout de meme a l'attention des enragés du joystick que ceux qui jouent huit heures d'affilée dans le noir, le nez colle à l'écran ont plus de chance de se faire mal

HP AGA

LICENCE

Un rapport dans un magazine specialise américain indique que Hewlett packard a rachete la licence de l'architecture CD-32 (sans le CD-Rom) pour le développement d'un tuner TV pour la prochaine television interactive. Pour en savoir plus sur ce système qui vous permettra de choisir films et jeux video par l'intermediaire de votre télévision, reportez-vous à l'article page 26 de ce numéro. Particulierement bon marche face à ses concurrents, l'offre HP/Commodore semble intéresser un câble opérateur américain

Bonne blague

PUB !

Commodore UK n'a peur de rien. Pour le lancement de la CD 32, Commodore a loué près des immenses locaux de Sega à Londres un non moins immense emplacement publicitaire. Sur l'affiche, mettant en scène une console CD 32, ces quelques mots *"etre aussi bon demandera à Sega des annees"*. Une affiche que tous les employés de la societe japonaise ont vu chaque jour en entrant et sortant de leur bâtiment. Aux dernières nouvelles, le directeur de Sega s'est fait porter pâle.



Commodore, c'est plus fort que Sega !

Récupération

SOLUTION

Ancien fanatique du Commodore 64 vous avez garde vos anciennes extensions, et en particulier votre imprimante ? La société anglaise York electronic research propose une interface permettant de relier votre ancienne imprimante C64 (Mps, Dps, Vic, Star, Brother, Seikosha et Citizen) à votre Amiga et ce de maniere totalement transparente. York electronic research, The Paddocks, Jockey Lane, Huntington, York YO3 9NE, Angleterre

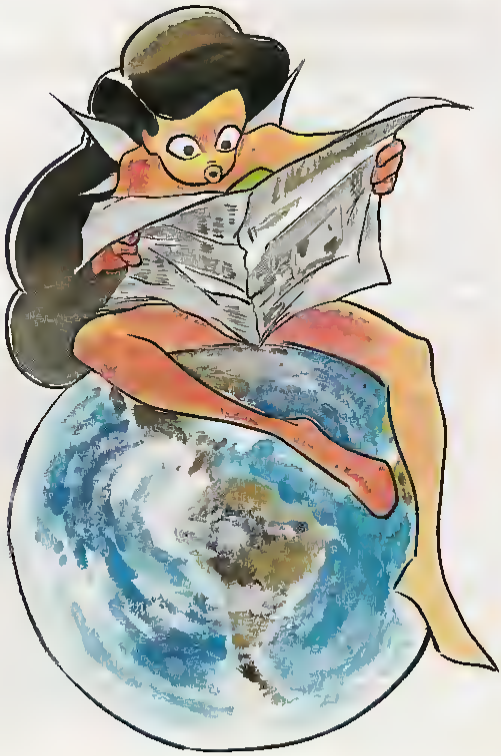
Kit 3.1

PRO

Le kit developpeur 3.1 de Commodore, s'adressant aux programmeurs professionnels, est disponible dès aujourd'hui chez Someware au prix de 150 francs. Il se compose de cinq disquettes comprenant documentation, utilitaires, exemples, librairies... Les possesseurs de la version 3.0 peuvent acquérir la mise a jour au prix de 90 francs. Someware, Anor.

C o p i n a g e

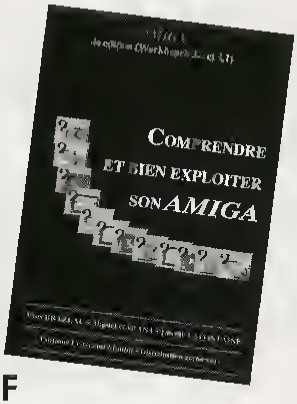
Même si vous ne connaissez rien à la danse contemporaine, courez voir la dernière création de la compagnie X-Sud "instantanes choregraphiques ou petites donses citron pour surfaces sensibles" à la galerie "L'usine" de Nimes. Du jeudi 14 au samedi 16 avril à 15h30 et a 20h30, une dizaine de choregraphes d'origine gardoise réunis autour de la brillante Nicole Bouguil rendront hommage aux dix ans de la compagnie X-Sud. L'Usine, 866 avenue du Maréchal Juin, 30000 Nimes.



someware

Maitrisez votre Amiga avec *Comprendre et bien exploiter son Amiga*
Organisez et gérez votre emploi du temps avec *On The Ball*

Le best-seller des livres d'initiation à l'Amiga se met à jour ! Cette quatrième edition contient plus de 550 pages consacrées aux Workbench 3.0 et 3.1. Il convient donc parfaitement à tous les utilisateurs d'Amiga (y compris 1200 et 4000) qui veulent en faire plus avec leur machine **270F**



nouveou : enfin disponible, la documentation officielle de Commodore concernant AmigaDOS (3.0) et ARexx

AmigaDOS Manuel de l'utilisateur	320 pages en français
ARexx Manuel de l'utilisateur	140 pages en français

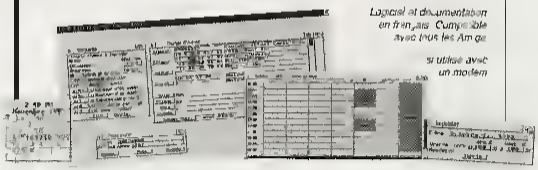
170F les deux volumes + 30F de port

OnTheBall **370F**

AGENDA CALENDRIER CARNET D'ADRESSES
RENDEZ-VOUS AIDE MÉMOIRE EDITEUR

OnTheBall est un agenda complet pour Amiga. Il gere vos adresses, compose vos numéros de téléphone*, imprime vos étiquettes, rappelle vos rendez-vous, tient a jour la liste des choses a faire. Tout cela en un seul programme toujours disponible, a portee d'un simple clic de souris.

Compléte par un éditeur de textes, un port ARexx, et une documentation en français de 50 pages. OnTheBall deviendra rapidement indispensable a votre Amiga.



Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Frais de port : 15F recommandé - 50F

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Télephone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06

A.F.I.V

12, rue de Lepante
06000 NICE
Renseignements
93 92 15 00

Collections disponibles :
- CAM
- DPAT
- FRED FISH
- SCOPE DISK
- ASSASSINS GAMES

Conseil et vente sur place par des spécialistes.

PACK AGA 1200 - 4000 :
Un copieur, 30 utilitaires, 2 démos AGA, Relokick, un jeu AGA, 2 disquettes d'images en JPEG (24 bits) — 135 Frs

PACK FONTES COULEURS :
14 disquettes de fontes en 4, 8, 16 couleurs — 180 Frs

PACK Assassins games : 10 Disks par pack
50 jeux par pack, 12 packs disponibles
Compatible Amiga 500, 600, 1200 — 120 Frs

Domaine Public en CDROM : 250 Frs chaque !

CDPD
Volume 1, 2 ou 3
La collection Fred Fish du numero 1 a 890

DEMO CD
Volume 1 ou 2
600 Megas de demos d'animations de modules, de sons

MULTIMEDIA TOOLKIT
500 images 24 bits !
2500 clip-arts !!
750 modules !

TARIFS DP		PACKS IMAGES		
1 à 49 disks	15 Frs	*AFIV X (256 coul.)	12 disks	180 Frs
50 disks et plus	10 Frs	*JPEG (24 bits)	15 disks	200 Frs
Contre-remboursement	+ 30 Frs	*JAPON 1 ou 2	11 disks	143 Frs
Recommandé	+ 15 Frs	*TOP MODELS 1, 2, 3	10 disks par pack	130 Frs

Veuillez nous adresser votre commande accompagnée de votre reglement par chèque ou mandat à l'ordre d'AFIV

Recevez notre catalogue papier, avec le tarif des formations contre 10 Frs en timbres

Ouvert du Mardi au Samedi de 09H00 à 19H00

GELAIN INFORMATIQUE



A LYON:

Le spécialiste AMIGA depuis 1987

TOUTE LA GAMME AMIGA:
CD32 - 1200 - 4000
Péripheriques - Extensions - Logiciels

Nous offrons aux lecteurs d'AMIGA DREAM une **remise de 10%** sur la nouvelle carte BLIZZARD 1220/4 (Voir rubrique Bons Plans de ce numéro)

Carte BLIZZARD 1220/4
68020 a 28 MHz 4 Mo de RAM extensible a 8 Mo horloge emplacement pour co-processeur ..... 2 690 F



Carte GVP A1230 Turbo 2
68030, 4 Mo de RAM 60ns extensible a 32 Mo horloge emplacement pour co processeur et connecteur DMA pour extension (SCSI etc.)

Version 68030EC a 40 MHz	4 790 F
Version 68030 a 50 MHz	6 490 F
Pack 4 Mo de RAM pour A1230 et A1230 Turbo 2	2 190 F
Module SCSI pour A1230 Turbo 2	890 F
Co processeur 68882 a 40 MHz pour A1230 Turbo 2	1 730 F

MULTIMEDIA

Scala Multimedia MM 211 VF	1 990 F
Scala Multimedia MM 300 VF	2 990 F
Scala Echo 100 VF (montage video / Scala Multimedia)	1 990 F
Mediapoint	3 490 F

ARCHOS - Disques durs et mémoire pour A1200

Overdrive 170 Mo	2 190 F
Overdrive 250 Mo	2 490 F
Amiquest 60 Mo	1 590 F
Extension AMEM 32 4 Mo + horloge	1 990 F
Extension AMEM 32 4 Mo + co processeur a 20 MHz	2 490 F

AMIGA CD32
Module FMV 1 690 F
Joypad CD32 199 F
Nombreux jeux et Video-CD disponibles a partir de 150 F, consultez nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE.
Commandez sur papier libre par telephone ou par telecopie. Frais de port Forfait de 45 F pour les logiciels de 100 F pour les materiels. Paiement par chèque ou carte bleue. Ajoutez 27 F pour un paiement contre remboursement.

GELAIN - 22 avenue de Saxe - 69006 LYON
Tel. 78.52.77.62 - Fax 72 74 18 79

AD

Une Époque Formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Amiga Dream que pour l'informatique

● Punition
Un avocat du Maryland qui avait commis volontairement une erreur de procédure de manière à retarder le jugement de son client vient d'être condamné à recopier les 60 pages de la loi relative à son erreur. Timothy Umbreit dispose de 30 jours pour s'exécuter, ce qui n'est pas considérable compte tenu de l'ampleur du travail. Vous êtes-vous déjà fatigués les yeux sur un livre de loi ?

● Témoin plutôt chien
Mike Knecht, restaurateur canadien, n'a qu'un seul et véritable ami : son chien. C'est donc logiquement que Bandit a été choisi pour être le témoin de Mike pour son mariage. La présence du chien portant une bavette façon "smoking" n'a pas ému l'église. L'histoire ne dit pas comment Bandit a signé le registre des témoins. Un événement qui tend à confirmer le vieil adage "plus je vois les hommes, plus j'aime mon chien".

● Bonet B
Un artiste californien a déposé un projet de création auprès des autorités responsables du parc naturel du Grand Canyon aux Usa. Le projet consiste, en substance, à tendre une immense corde à linge au-dessus du canyon pour y pendre plus de 10 000 soutiens-gorge. ■

20th century soft

NEZ FIN

The sun, Lucas films, Disney, Virgin... tous les grands de la communication se lancent dans le jeu vidéo. Dernier arrivé, 20th century fox qui songe à adapter bon nombre de ses films sur ordinateur et console. Un choix très réfléchi à l'aube de la télévision interactive.

Non !

NO FUTURE

Le magazine anglais, *Amiga power*, dans sa quête aux applications professionnelles pour l'Amiga a posé la question suivante à Microsoft : *"pensez-vous pouvoir développer Word pour Amiga ?"*. Réponse du porte-parole de Microsoft US : *"nous ne développons pour l'instant rien sur Amiga et je ne pense pas que nous ayons un projet immédiat en ce sens. Nous évaluons toujours le potentiel de différentes plates-formes et si l'une atteint un parc significatif, disons plus d'un million d'unités par an, alors nous pouvons nous y intéresser"*. Dans la foulée *Amiga power* a demandé à Adobe si *Photoshop* pourrait être adapté sur Amiga. Réponse : *"nous n'adapterons pas Photoshop à l'Amiga"*. Clair et précis.

Emplant

EXCLUSIVITE

Infologs à Marseille devient le distributeur exclusif en France de la fabuleuse carte d'émulation *Emplant*. Rappelons pour les non-initiés que cette carte permet de faire fonctionner les logiciels Mac sur votre Amiga. Dans la foulée, Infologs propose des configurations Amiga 1200 avec disque dur interne 3"1/2. Pour un Amiga 4000 gonflé à 340 Mo, il vous en coûtera moins de 5 000 francs ! Infologs, Marseille.

Stage

APPRENDRE

Les films du genièvre organisent du 18 au 22 avril et du 27 juin au 1er juillet 1994 à Cahors quatre stages : application vidéo et titrage, image et animation 3D, multimédia et bornes interactives, pao et mise en page. Chaque atelier sur Amiga, Pc ou Mac est encadré par un formateur spécialisé qui tient compte du niveau de chacun. Ces stages sont agréés pour particuliers et employeurs. Les films du genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tel : (16) 65 37 00 71.

Speed

TURBO POUR AMIGA

Mais non, les utilisateurs d'Amiga 500 et 2000 ne sont pas délaissés ! Cuda pense à eux avec la carte accélératrice *Supra turbo 28* qui permet de faire passer la vitesse de votre Amiga de 7,1 Mhz à (vous l'aviez deviné) 28 Mhz. La version A500 est disponible en version externe et dispose d'un "pass through" permettant de brancher en série un disque dur ou une extension mémoire. La version Amiga 2000 se branche facilement sur le slot d'extension CPU. A noter la présence d'un interrupteur permettant de désactiver l'accélération, afin de pouvoir jouer à *Lotus* sans souffrir de la vitesse... Disponible chez Cuda (Paris) pour environ 1 290 francs.

Faites vos démos

LOGICIEL

Vous voulez épater vos amis en leur faisant croire que vous êtes un champion des démos ou peut-être préférez vous égayer vos productions vidéo, alors plus la peine de vous tracassez, *Demomaniac* est là pour régler vos petits soucis. Dans le même style que *Demomaker*, le soft vous permet de créer vous-même une intro, ou mieux une démo complète ! Vous pouvez charger des images IFF, leur appliquer des effets d'apparitions et de disparitions et rajouter en sunimpression des logos ou des vectorballs. Bien sûr, les inévitables scrolltexts sont aussi disponibles, que ce soit en 2D ou en 3D. Le logiciel reconnaît aussi un paquet de formats de modules. Ainsi, au niveau des graphismes comme au niveau du son, *Demomaniac* est bien lotti. Les maniaques de la démo apprécieront. Black legend software, 20, rue Guidford road St. Albans, Herts, AL1 5JY, Angleterre.



Imprimante noir et couleur haute définition Canon BJC-600.



Pour recevoir un exemple directement imprimé par la BJC-600, contactez-nous sur minitel : 3615 Canon.

Canon

De la Force pour vos idées.

RIRA BIEN QUI RIRA..





Bons plans : des super affaires

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux solutions :

• lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat ;

• lorsque vous achetez par correspondance, renvoyez un bon découpé ci-dessous, accompagné de votre commande et de votre règlement.

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 26 mars, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

Afiv

Afiv, spécialiste du domaine public sur site, annonce des réductions sur les CD ainsi que sur le tirage papier photo de vos images.
Tirage image : 20% de réduction.
CD-Rom : 10% de réduction.
Afiv, 10 rue Lépante, 06000 Nice, tél. : (16) 93 92 15 00.

Artiodactyl France informatique

La fin des vacances dans une demi-lune. Pas de temps à perdre pour la Dreamette et Artiodactyl. Offre limitée à la fin des vacances scolaires.
Abe + tueur Abe : 510 francs au lieu de 669 francs.
Jennifer Amos : 195 au lieu de 215 francs.
Annabella CFA : 350 au lieu de 370 francs.
Adfi, 83, rue André Thuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél. : (16) 73 93 77 31.

Axe informatique

Pour ceux qui trouvent sous les disquettes. Axe propose 170 Mo de disque dur. Mais attention, il faut réagir vite !
Disque dur 170 Mo pour Amiga 1200 : 10% de remise aux commandes passées avant le 5/3/94 (cacher poste).
Axe Informatique, 92, cours Julien, 13006 Marseille, tél. : (16) 91 48 40 55.

Axe loisirs

Le spécialiste des jeux et des périphériques sur Amiga et CD-32 propose 10% de réduction sur les programmes Amiga et CD-32.
Soft Amiga et CD 32 : 10% de réduction.
Axe loisirs, 25, bd Salvator, 13006 Marseille, tel. : (16) 91 55 61 59.

Cla

La Cla est sur l'affaire et des super affaires de Cla : 10% de réduction sur tous les produits de la rubrique "promos" de la publicité.
Promos Cla : 10% de réduction.
Cla, 1233, route de la Seyne à Six-Fours, 83500 La Seyne sur Mer, tél. : (16) 94 88 61 80.

Cuda

Encore plus de promotions chez Cuda : un lecteur haute densité, une carte d'extension mémoire et le Disk expander !
Drive xl haute densité : 10% de réduction.
Disk expander : 10% de réduction.
Dkb 1202 Extension 2, 4 ou 8 Mo : 10% de réduction.
Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél. : (1) 42 46 47 60.

Edi

Edi propose 5% de réduction sur les produits de son annonce publicitaire (excepté CD-32 et FMV) ainsi que 10% sur le double lecteur haute densité Kes dhd.
Nouveautés Edi : 5% de réduction.
Lecteur Kes dhd : 10% de réduction.
Edi, BP 282, 75625 Paris Cédex 13, tel. : (1) 45 89 32 00.

Fbi

Exceptionnel ! Les lecteurs d'Amiga Dream bénéficient d'un prix très spécial pour les disques durs Overdrive de grande capacité !
Overdrive 340 Mo : 2 990 francs au lieu de 3 890 francs.
Overdrive 420 Mo : 3 990 francs au lieu de 4 990 francs.
Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-le-Buisson, tél. : (1) 60 13 12 23.

Free distribution software

Toutes les nouveautés du monde entier sont chez Fds qui offre des tonnes de disquettes gratuites (sauf les SH).
Dp Fds : 1 disquette gratuite pour 8 commandées.
Dp Fds + : 3 disquettes gratuites pour 15 commandées.
Fds, 82, rue de Sailly, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cedex, tél. : (16) 20 02 06 63.

Floppy

Floppy International, l'apôtre du DP de qualité, offre une disquette gratuite pour 5 commandées.
Dp Floppy : 1 disquette offerte pour 5 commandées.
Floppy International, 18, avenue du Maréchal Juin, 54000 Nancy, tel. : (16) 83 90 28 00.

Gelain

Gelain à Lyon ne fait pas les choses à moitié pour ceux qui aiment l'Amiga et qui veulent aller très vite.
Carte Blizzard 1220/4 : remise de 10%.
Gelain, 22, avenue de Saxe, 69006 Lyon, tél. : (16) 78 74 18 79.

Ifa

Ifa, la mine d'or du domaine public, offre aux lecteurs d'Amiga Dream 2 disquettes gratuites pour 6 commandées !
DP Ifa : 2 disquettes gratuites pour 6 commandées.
DP Ifa : 1 t-shirt en cadeau pour plus de 300 francs de commande.
Ifa, 508 route Nationale, 59680 Ceffonnette, tél. : (16) 27 65 58 11.

Jessico

Chez Jessico, le catalogue entier est un véritable bon plan tant les prix sont bas ! Ceux qui commandent pour plus de 400 francs auront 10 disquettes vierges ! 400 francs de commande 10 disquettes gratuites.
Jessico, 180, bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél. : (16) 93 97 22 00.

Phase

Phase teste en phase avec vos attentes. Quatre grande produits sont, pour vous, disponibles à petits prix.
Carte mémoire A1200 Blizzard 4 Mo : 10% de réduction.
Digitaliseur compatible AGA Vidi-24 RT : 10% de réduction.
Brilliance : 10% de réduction.
DSS4+ : 10% de réduction.
Phase, galerie "Le Square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tel. : (1) 45 45 73 00.

Phoenix DP

Phoenix, le grand original du monde du DP, offre 10% de réduction sur toute sa gamme de disquettes DP Amiga et sur ses CD pour CD-32.
DP Phoenix : 10% de réduction.
CD Phoenix : 10% de réduction.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cedex, tel. : (16) 59 82 95 00.

Silicone DP

En plus des deux disquettes offertes durant le mois de mars, Silicone propose un troisième disque gratuit pour 10 disquettes achetées.
DP Silicone : 3 disquettes gratuites pour 10 commandées.
Silicone DP, 3, bd des Arceaux, 34000 Montpellier, tel. : (16) 67 58 35 60.

Softone

Softone donne le ton avec trois super affaires qui séduiront tous les utilisateurs.
Barrettes Simm 32 bits 4 Mo pour A4000/PC : 1 070 francs au lieu de 1 280 francs.
Boîte de 200 disquettes Posso : 125 francs au lieu de 150 francs.
Titres CD pour Amiga et PC : 3% de remise.
Softone, 349, rue de Lille, 62400 Bethune, tél. : (16) 21 68 99 99.

Someware

Someware, le software everywhere, propose Hypercache, le célèbre accélérateur d'accès pour disque dur au prix de 290 francs au lieu de 340 francs.
Hypercache : 290 au lieu de 340 francs.
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél. : (16) 27 59 62 57.

Amiga Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Liste des annonceurs

Afiv p. 13
Archos p. 33
Artiodactyl p. 11
Axe Informatique p. 59
Axe Loisirs p. 25
Canon p. 15
Cfd p. 29
Cia p. 47
Cis p. 3, 4e de couv.
Cuda p. 83
Edi p. 29
Fbi p. 49
Fds p. 47
Floppy p. 50, 51
Fnac p. 97
Futur Télématique p. 29
Gelain p. 13
Ifa p. 74, 75
Infonix p. 65
Jessico p. 95
Phase p. 41
Phoenix p. 45
Pps p. 45
Psygnosis 3e de couv.
Silicone DP p. 79
Softone p. 79
Someware p. 13
Ubi soft 2e de couv.

PUBLICITE

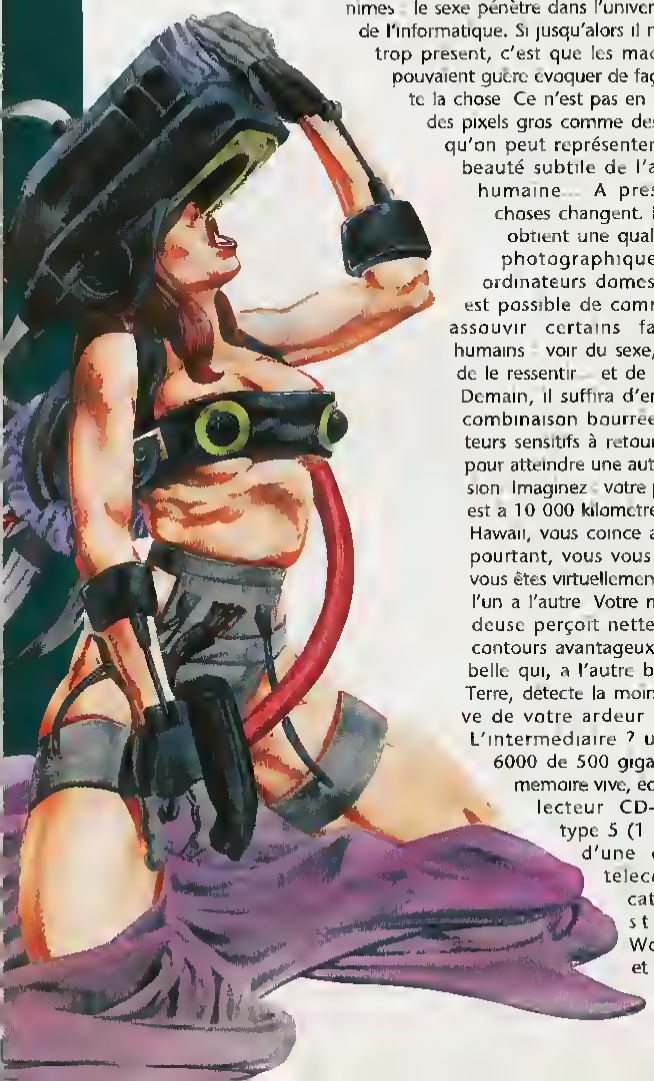


Dossier

Home sweet sex home

SYLVIE GIMENEZ

Sur Amiga, on parle peu de sexe. Pourtant, ça existe. Et ça marche fort même. Les revendeurs de disquettes du domaine public n'osent pas trop le reconnaître, de crainte sans doute de se voir assimiler à une nouvelle génération de sex-shop (sexe chope, en français) ou ce n'est plus le client-mateur qui se déplace mais le magasin lui-même. Le début du cybersex en quelque sorte.



Pour mieux comprendre la sexomanie numérique naissante, projetons nous donc de quelques années dans le futur... et découvrons ainsi ce qu'aujourd'hui promet pour demain. Tous les spécialistes sont unanimes : le sexe pénètre dans l'univers aseptisé de l'informatique. Si jusqu'alors il n'était pas trop présent, c'est que les machines ne pouvaient guère évoquer de façon réaliste la chose. Ce n'est pas en effet avec des pixels gros comme des maisons qu'on peut représenter toute la beauté subtile de l'anatomie humaine... A présent, les choses changent. Puisqu'on obtient une qualité quasi-photographique sur des ordinateurs domestiques, il est possible de commencer à assouvir certains fantasmes humains : voir du sexe, à défaut de le ressentir... et de le sentir ! Demain, il suffira d'enfiler une combinaison bourrée de capteurs sensitifs à retour d'efforts pour atteindre une autre dimension. Imaginez : votre partenaire est à 10 000 kilomètres de là, à Hawaii, vous coince à Paris, et pourtant, vous vous touchez, vous êtes virtuellement présents l'un à l'autre. Votre main baladeuse perçoit nettement les contours avantageux de votre belle qui, à l'autre bout de la Terre, détecte la moindre preuve de votre ardeur sexuelle. L'intermédiaire ? un Amiga 6000 de 500 gigaoctets de mémoire vive, équipé d'un lecteur CD-Rom de type 5 (1 kilogiga), d'une carte de télécommunication au standard World line et d'une panoplie d'outils pour le moins spécialisés. A tout seigneur, tout honneur, le casque ultra léger qui permet de voir en trois dimensions la "pulposité" de votre partenaire. Suivi des gants, bourrés de palpeurs qui, comme leur nom l'indique, vous permettront de vérifier que les images projetées par votre casque sont loin d'être exagérées... Reliefs de formes avantageuses, chaleur de la peau, de la caresse la plus légère à la claque sado-maso, tout se donne, tout se ressent avec réalisme. Puis, viennent ensuite les unités G, différentes selon les sexes. Elles procurent aux zones érogènes de l'être humain toutes les sensations "tactilo-érectiles" possibles. Et tout cela pour 698 francs à la Fnac, rayon cyberculture.

Vous êtes célibataire ? Qu'à cela ne tienne, deux solutions s'offrent à vous. La première consiste à vous connecter sur un serveur télématique de quatrième génération et à rechercher l'âme soeur et seule. Attention, certains petits malins se font passer pour ce qu'ils ne sont pas. Gare aux déceptions matinales, après une nuit entre les bras d'une poupée de rêve... La seconde solution réside justement dans l'achat d'une poupée numérique. Il s'agit en fait d'un CD-Rom de type 5 qui simule la présence d'une personne réelle. Plusieurs représentations sont possibles : Brigitte Bardot jeune, Juliette Binoche, Samantha Fox, Anémone, la femme idéale (conçue à partir du dépouillement d'un sondage Ifop), Guy Lux, ou encore votre voisine de palier, seulement si vous disposez d'une photo tridimensionnelle d'elle, même de mauvaise qualité. Le module poupée numérique est conçu par Gvp et distribué en version francisée par CIS pour 450 francs. Stop ! revenons un peu en arrière, en 1994, et examinons ce que l'on peut obtenir.

Le sexe se copie librement

Amis désargentés, ne pleurez pas, le cybersex reste à votre portée. En effet, la majeure partie, pour ne pas dire tout, peut s'obtenir dans le domaine public. J'avoue, on est encore assez loin de ce dont on rêvait à l'instant mais ça viendra. Voici quelques extraits de l'énooorme catalogue domaine public consacré aux sexe. Attention, la plupart des disquettes sont vivement déconseillées aux moins de 13 ans. Certaines scènes étant particulièrement crues. Le DP sexe se décompose en quatre familles : le slide-show, les animations/démos, les animations interactives, les jeux. Le slide-show consiste essentiellement en une succession

d'images digitalisees. Certains slides assurent un defilement automatique des images, d'autres necessitent que l'on consacre au moins une main a l'un des deux boutons de la souris pour faire succéder l'image suivante a nos yeux gloutons. La plupart des slides sont sans queue ni tête. Je veux dire par la trois choses : les slides sont sans queue dans le sens ou la gente masculine est absente des images. On voit que l'informatique est un univers macho. Ensuite, la majorité des slides sont dépourvus de sens : les images défilent mais ne sont pas liees entre elles, si ce n'est par le theme. Seule exception à la regle, par exemple, *The Maria Whittaker show* (voir fiches) où se denude une pulpeuse manne quin, dans le rôle d'une secretaire en chaleur (arrgh ! fantasme quand tu nous tiens...). Enfin, certains slides consacrent peu de pixels à la tête, si vous voyez ce que je veux dire, sinon parfois pour présenter le visage emu (hum...) d'une call-girl effeuillée.

Seconde famille, les animations/démos. Pour ne rien vous cacher (ce serait dommage, n'est-ce pas ?), 90 % de ces animations sont pornographiques ; plus pornos que graphiques d'ailleurs, la qualité de l'image laissant souvent a desirer. La créativité n'est globalement pas au rendez-vous : ces disquettes contiennent en fait des extraits numerises de films pornographiques. Si les acteurs s'investissent, les demo-makers, eux, s'activent visiblement moins les meninges qu'autre chose... Origine de ces disquettes lubriques ? La Norvège et la Suède bien sûr ! Globalement lassantes, seules les *BNK Stag* valent d'être vues. Sur une musique rythmee, les plus "beaux" extraits de films pornographiques de la peninsule viking defilent a vitesse grand V. Les digits en noir et blanc sont de bonne qualite, la presentation très sobre, les scènes pleines d'inventions (acrobatiques même) s'adressent aux deux sexes. Pas d'hesitation, quitte à visionner du porno, autant choisir le meilleur !

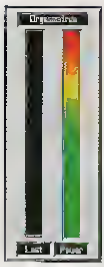
Quant a la troisieme famille, les animations interactives, sa capacite a faire intervenir l'Amigamateur dans les ébats numeriques de quelques etres virtuels, mais o combien suggestifs, fait d'ores et déjà d'elle l'ancetre du cybersex. Le theme pornographique est toujours le même : un homme et une femme,



Sex, sex and sun

comme dirait Lelouch, s'échangent quelques câlinous salaces. Vous, aux commandes de votre joystick - bâton de joie en français - intervenez pour donner la cadence aux penetrations, fellations et autres actions libidineuses... Dans la plupart des cas, votre intervention s'arrête là. Dans d'autres par contre, un petit compteur vous indique au fur et à mesure de votre branle-bas du joystick a quelle qualité et niveau d'orgasme vous êtes parvenus. Les phenomènes les plus élabores : *The party games* ou le *Sex game*. Attention, en fait de "game", il s'agit plutôt d'une action répétitive particulièrement deconseillée aux poignets fragiles. Secouer son joystick à cadence élevee pendant deux ou trois minutes n'est en effet pas chose aisée. D'autant que l'interet de la manoeuvre est minime. Vous jouez en fait le rôle d'un "frame flipper" ou, si vous preferez, pour être plus francouais, c'est vous qui faites se succéder a l'ecran les différentes images digitalisees de l'animation. Chaque coup de joystick fait avancer l'action d'une image. Avec vingt-cinq coups de poignets a la seconde, vous obtenez un effet quasi cinematographique que je vous defie de tenir plus de trois secondes. Bonjour donc les saccades...

Dernier type de logiciel disponible dans le



Chauffe Marcel !



Le cyber strip-tease de Bea

Et le CD-32 ?

Outre les CD-Demos compatibles qui commencent à fleurir sur la morche et sur lesquels vous pourrez trouver quelques images frivoles, Supervision annonce l'arrivee du Lover's guide CD. Destiné aux adultes et adolescents, le Lover's guide vous apprendra tout ce dont vous avez toujours revé sans jamais oser le demander. Mais attention, le logiciel n'est pas un vague pretexte à la diffusion de séquences animees plutôt chaudes : il aborde tous les sujets du caoutchouc aux pannes en passant par la créativité charnelle. Avec en prime une section (ou sex ion ?) consacrée aux conseils du très médiatique Dr Kristal. A noter qu'un code interdit l'acces du programme aux personnes indiscretes (allez, p'pa soit sympa, donne nous l'code).

Home sweet sex home











DP, les jeux, au vrai sens du terme, qui sont peu nombreux. L'humour est alors davantage présent et le sexe... plus petit, sans vouloir offenser personne. Le thème le plus fréquent traite des peurs inconscientes (fantasmes ?) de castration des hommes, comme dirait mon psy. Vous incarnez à l'écran une paire de "noisettes" tombée dans un labyrinthe et poursuivie par des dentiers féroces et affamés. Un remake de *Pac man* en quelque sorte. Un jeu commercial de cet acabit est actuellement en vente dans les kiosques. La collection *Sexy Amiga* propose en effet *Bomb'x* dont le thème est sensiblement identique. Peu d'intérêt en soi. Les amateurs de jeu de labyrinthe préféreront sans aucun doute le bon vieux Pac man poursuivi par ses fantômes (amoureux ?). A 69 francs la disquette on pouvait attendre mieux... En fait, le plus intéressant dans ce *Bomb'x* (et il ne serait pas étonnant que cela fut l'objectif de l'éditeur), c'est le catalogue fourni avec qui propose, sur cinq pages, pas moins de vingt deux photos de sexy-demoiselles-devêtues. Et l'éditeur de fournir aussi 49 références de disquettes contenant, vous vous en doutez, des images zérotiques zexix, un numéro de Minitel et un kit à 95 francs pour télécharger ces mêmes images... Qui va faire la bonne affaire ?

Le sexe consomme

Car le sexe, passez-moi l'image, est une affaire qui prend de l'ampleur sur Amiga. Les distributeurs de DP le savent bien et leurs catalogues référencient tous les jours plus d'images, de démos, d'animations où le sexe prend bonne part. *"C'est un fait"*, explique Philippe de Silicone DP, *"il y a un an de cela, les disquettes érotiques avaient peu d'amateurs. Mais on assiste à une véritable évolution en ce domaine. De plus en plus d'amateurs nous contactent. La façon d'acheter varie du tout au tout selon l'âge du consommateur. Les plus jeunes tentent de noyer le poisson en achetant autre chose en même temps"*. *"Il n'est pas rare"*, dit on chez Bab micro center, autre grand distributeur de DP, *"que l'on nous demande d'abord des DP classiques, des utilitaires et puis que l'acheteur ajoute dans sa commande le numéro d'une disquette un peu polissonne..."* Les "grands" achetent *Le monde* pour y cacher la couverture de *Play boy*, les Amigamateurs, eux, ont trouvé un stratagème similaire. Comme les disquettes se commandent par numéro, il est même par exemple inutile de prononcer à un revendeur de Silicone DP le nom *Sex game v1.0*, dire *"je veux le numéro 938 de votre collection"* suffit. *"C'est sans doute ce qui explique le succès du DP erotique chez les jeunes"*, analyse Philippe. C'est extrêmement facile à commander, un coup de fil suffit. C'est anonyme. Et les parents – ou la petite amie – ne se douteront jamais que les disquettes que vous recevez par la poste contiennent tout cela ! Finis donc les battements de coeur, les rougeurs aux joues lorsque, pour voir ce que c'est, il fallait entrer chez la vendeuse de journaux et lui demander haut et fort *Play boy* ou *Lui*. Et dire aussi, qu'une fois rentré à la maison, il fallait trouver une cachette très secrète (sous le lit) pour que les parents ne trouvent pas la revue... *"Maintenant"*, poursuit Philippe, *"on peut laisser traîner ou vu et au su de tous les disquettes contenant les trente plus étonnantes scènes pornographiques du XX^e siècle, sans que personne ne s'en doute ! C'est d'ailleurs le seul intérêt que j'y vois, car personnellement, je trouve qu'un magazine, s'il coûte un peu plus cher qu'une disquette, est plus avantageux – les images sont plus nombreuses et, en plus, beaucoup plus belles..."* Alors, Silicone DP pas fana de l'AGA ? Bien sûr que si, et, c'est un scoop, ce distributeur va prochainement distribuer des disquettes d'images et animations hards et softs au format AGA et dont la valeur interactive et humoristique ne va échapper à personne. *"Nous distribuons"* confirme Philippe, *"des petites annonces hards et softs illustrées. La collection 3615 Laetitia est unique en son genre. Chaque photo s'accompagne d'un texte court présentant la femme dénudée, le cas échéant son homme, et ce qu'elle recherche"*. C'est sala ce et c'est surtout drôle. Les textes sont en outre souvent rédigés dans un style télégraphique qu'il n'est pas facile de comprendre. Mais quand on a compris... Oh la la ! L'autre intérêt de cette collection réside dans le fait qu'elle rassemble des images et des animations d'amateurs. Place donc à de nouveaux physiques. Les belles top-models sont remplacées parfois avantageusement et d'autres fois, ouaf ! qu'est ce qu'on rit !



Conclusion sous forme de fantasmes

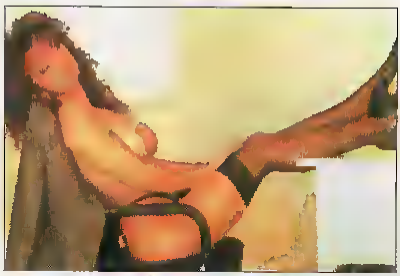
On pourrait pourtant espérer mieux. Et mieux

existe, elle s'appelle Bea. C'est une fille aux formes très rebondies que vous pouvez manipuler tout à loisir. Oui, vous avez bien lu. Vous pouvez virtuellement la toucher, la déshabiller, la faire marcher, courir, s'allonger, etc. Bea est en réalité et en virtualité surtout un objet en trois dimensions pour le logiciel *Imagine*. Jac Risso en est le concepteur. En bon gaulois grivois, il explique en avoir eu *"assez des sphères miroirs ou des vaisseaux spatiaux en image de synthèse ! Je trouve Bea plus excitante qu'un bump mapping. Pas vous ?"* Si, si. Moi aussi. Jac Risso continue d'améliorer sa créature. *"Nouvelles coiffures, garde-robe enrichie"* précise-t-il sans pour autant la protéger jalousement : *"Bea est destinée au domaine public"*. Autrement dit, Bea est livrée à la souris de tous : *"n'hésitez pas à utiliser Bea, à la modifier, à l'améliorer encore, à lui fournir de nouveaux accessoires..."* (see what I mean ? hé, he...). *Bea* est disponible chez Silicone DP en cinq disquettes. Celles-ci contiennent *Bea* mais aussi des robes, des maillots, des slips, et des previews de *Bea* (animations et images JPEG). Du vraiment beau boulot. Pour la première fois, un obsédé sexuel, Jac Risso qui se définit ainsi dans le texte d'introduction à *Bea*, s'attaque à toute la puissance des mondes virtuels. Pas de numérisation de quelques minettes épilées, pas de digitalisations de quelques films des 70's, lourds et gras dans leurs propos. Mais de la subtilité, une porte ouverte au fantasme, la clef du Cybersex en somme.

Le DP sexy en fiches

Il faut tout vous expliquer. Ces fiches sont en fait un échantillon représentatif de ce que l'on trouve dans le DP Amiga. Les notes (sur une base de 100) vous permettent de vous donner une idée avant de dépenser votre menue monnaie. Explication de certains items. La nudité est tout simplement la part laissée aux parties dénudées. Quant à la vulgarité, plus la note est haute, plus c'est "tas de chairs (fraîches ?)" et moins c'est érotique. La qualité gfx n'a d'autre volonté que d'évaluer la qualité des reproductions (non des reproducteurs). Par exemple, un jeux x se donne comme objectif d'être très interactif et inventif, si tel n'est pas le cas alors la note est basse. L'item tente de vous donner une idée de la valeur générale de la disquette. A vous maintenant de vous décider... (note : Silicone DP = Sdp, Bab micro center = Bmc, Free distribution software = Fds).

Maria Wittaker show (Sdp n° 671)
Type : slide-show érotique
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 60
Vulgarité : 5
Interactivité : 0
Qualité gfx : 40



La page suivante, je remets le haut.

Intérêt : 45
Résumé : *un strip tease classique sans vulgarité reprenant un vieux fantasme masculin : celui de la secrétaire soudainement prise de bouffée de chaleur...*

Sex machine (Sdp)
Type : slide show et animations interactives x
Compatibilité : <3.0
Nudité : 80
Vulgarité : 100
Interactivité : 20
Qualité gfx : 45
Interet : 30
Résume : *deux pour le prix d'un. D'abord un slide show porno dessin qui démontre que l'auteur a sans nul doute du talent et de l'expérience. Puis une succession d'animations x dessinées avec sur la droite une sorte de baromètre démontrant que secouer votre joystick vers bel et bien à la montée progressive du plaisir.*

Girls girls girls (Sdp)
Type : slide-show érotique (?)
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 90
Vulgarité : 50
Interactivité : 0
Qualité gfx : 60 (ham)
Intérêt : 55
Resumé : *un slide show reproduisant les girls dans des poses façon Lui années 70 : jambes très écartées, sexes, poils à volonté. Entre érotisme et pornographisme.*

8nk stag (Fds n° 848, 8mc n° 1365)
Type : animations très x
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 100
Vulgarité : 110
Interactivité : 5
Qualité gfx : NB (16 coul.)
Intérêt : 50
Resumé : *sur des musiques intéressantes, une collection d'animations x tirées des meilleures scènes de films X. Instructif et poilant.*

How spend my vacation (Fds n° 815)
Type : slide-show très x
Compatibilité : <3.0
Nudité : 100
Vulgarité : 50
Interactivité : 0
Qualité gfx : 80
Intérêt : 30







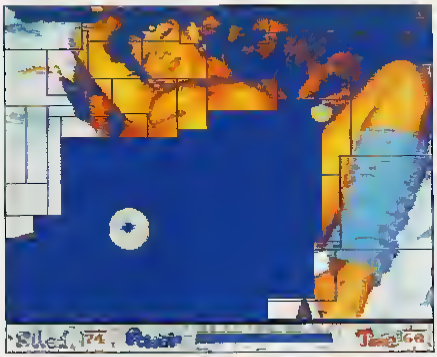




Home sweet sex home

Resume : *le slide show sans l'animation de la disquette Sex machine. L'auteur dessine vraiment bien.*

Terror liner (Fds n° 494)



Ils sont cachés chez Amiga Dream !

Type : jeux avec images x
Compatibilité : <3.0
Nudité : 80
Vulgarité : 50
Interactivite : 60
Qualite gfx : 30
Interet : 60
Resumé : *un jeu dans le style Qix : il faut remplir un espace en déplaçant un curseur afin de créer des quadrilatères et d'emprisonner peu à peu un gros oeil qui rebondit sur tout l'écran. Au fur et à mesure que vous remplissez l'image de quadrilatères, vous découvrez une image.*

Party games (Fds n° 81)

Type : animations x interactives
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 80
Vulgarité : 100
Interactivite : 5
Qualité gfx : 10
Interet : 10
Résumé : *sur à peine un quart d'écran une demo x monochrome (rouge). Vous actionnez votre joystick pour animer les images. Un tableau des scores permet de "jouer" à plusieurs. Lassant et laid.*

8ed room olympiad (Fds n° 80)

Type : animations x interactives
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 60
Vulgarité : 50
Interactivité : 10
Qualite gfx : 50
Interêt : 10
Résumé : *je suis nul, je n'ai pas réussi une seule fois à passer le cap des qualifications : il faut s'acharner sur son joystick, le secouer dans tous les sens. Ça vous fait crier de rage et de douleur (crampes), mais quid du plaisir ?*

Pawn broker slide-show 1 (8mc n° 1386)

Type : slide show chaud
Compatibilité : <3.0
Nudite : 50
Vulgarité : 40
Interactivite : 0
Qualite gfx : 60
Interêt : 40
Resumé : *enfin quelque chose d'humoristique : un slide-show d'images erotiques et x qui établissent clairement un lien avec l'informatique. Résultats : une version du copieur de disquettes X-Copy particulièrement curieuse et des Lemmings dans des actions inédites !*

Sex game v1.0 (Bmc n° 938)

Type : animation x interactive
Compatibilité : <3.0
Nudite : 100
Vulgarite : 100
Interactivité : 20
Qualite gfx : 25
Interêt : 1
Resumé : *classique, le coup du joystick censé exciter la dame sur l'écran : j'en attrape des ampoules.*

Dirty moves (Bmc n° 975)

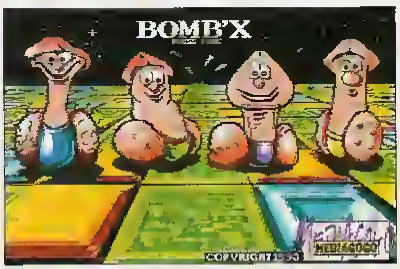
Type : animation x interactive
Compatibilité : <3.0
Nudite : 100
Vulgarite : 100
Interactivite : 10
Qualite gfx : 10
Interêt : 5
Resumé : *même principe que la Party games. En fin de compte, quand on en a vu une, on les a toutes vues. Globalement, les créateurs de ces "jeux" ne font pas beaucoup preuve de créativité. Un joystick classique permet pourtant, si l'on compte les diagonales, pas de huit actions possibles sans compter le bouton "fire", formidablement ignoré. Je crois que je vais me mettre à la programmation, vous allez voir ce que vous allez voir.*

Summer night games (8mc n° 1852)

Type : animation x interactive
Compatibilité : tout Amiga
Nudite : 90
Vulgarité : 100
Interactivite : 5
Qualite gfx : 5 (8 coul ?)
Interet : 5
Résumé : *même principe que la Party games et que Dirty moves. Pour se muscler le poignet, il n'y a pas mieux, pour le reste... si vraiment un soir d'hiver où souffle le blizzard, seul, abandonné de tous et de toutes, soudain pris d'une envie de... hum... s'énerver... dormez.*

Infidélité virtuelle

Un monsieur israélien vient de demander le divorce pour infidelite notoire de sa concubine. La femme adultère se livrait sans vergogne à de chaudes soirées... avec sa console de jeux ! Furieux de voir son épouse déserter le lit conjugal pour jouer à des jeux mettant en scene des hommes plutôt découverts, l'homme a décidé de se séparer de sa femme pour adultère technologique !



Le gros, le petit et le poilu...

Magician demo 42 (8mc n° 185)

Type : demo slide-show
Compatibilite : tout Amiga
Nudite : 60

Vulgarité : 25
Interactivité : 0
Qualité gfx : 30
Interêt : 5
Résumé : *réalisé dans le style d'une démo, ce slide show n'a rien de chaud ni de chor mais cela pourrait donner des idées à des démos makers fatigués de programmer des cubes et des boules*

Party games (Bmc n° 698)
Type : animations x interactives
Compatibilité : <3.0 (bug)
Nudité : 100
Vulgarité : 125



Un jeu à la hauteur de votre joystick

Interactivité : 5
Qualité gfx : 4
Interêt : 5
Résumé : *Party games, le retour. Même principe, autres animations. Autres bâillements... A noter, les animations ne sont plus monochromatiques rouges mais brunes. Ce qui ne change pas grand chose. Les "acteurs" ont juste l'air de revenir d'une séance d'UV.*

Xxx show (Bmc n° 457)
Type : animations x
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 100
Vulgarité : 100
Interactivité : 0
Qualité gfx : 40
Interet : 6
Résume : *une pipe qui tourne sur 360 degrés. Ou comment un petit obsédé a découvert le fabuleux logiciel de dessin DPaint !*

Safe sex (Bmc n° 548)
Type : demo sonore
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 0
Vulgarité : 0
Interactivité : 0
Qualité sonore : 80
Interet : 50
Resume : *la seule disquette ne contenant aucune image ! Mais beaucoup d'humour. Ce disk, vieux DP s'il en est, est un montage de fausses interviews sur le thème "safe sex". Aux questions d'un animateur à la voix comique, les personnalités interviewées répondent par des extraits de chansons connues. Des échantillons sonores en direct to-disk sur floppy ! Techniquement remarquable.*

3615 Laetitia (5dp)
Type : slide show soft ou hard
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 100
Vulgarité : 10 à 200
Interactivité : 0
Qualité gfx : 80 (AGA sur 3.0)
Intérêt : 60
Résumé : *tout nouveau tout beau. Silicone DP vient d'obtenir l'exclusivité des images d'un catalogue d'échauffés et d'échangistes amateurs. Reproduit sur disquette, visualisable en 256 couleurs sous 3.0, ces images DP (sauf pour leur exploitation) sont toutes accompagnées d'une petite annonce : c'est d'ailleurs la chose amusante, votre cousse.*

Béa (5dp)
Type : poupee virtuelle
Compatibilité : tout Amiga
Nudité : 100
Vulgarité : 0
Interactivité : 100
Qualité gfx : 80
Interet : 80
Résumé : *la poupée virtuelle dont je vous parlais toute à l'heure : sexy, manipulable à loisir, décorative, soumise à tous vos fantasmes et toute votre créativité. L'interactivité à l'état pur. Il suffit de ces cinq disquettes, d'Imagine et d'imagination.*

Contacts DP :
Bab micro center (16) 59 59 39 65 - Free distribution software (16) 20 02 06 63 - Silicone DP (16) 67 58 35 60 ■



Amiga Dream tient ses promesses



L'enfant de la boule

FRANÇOIS PINAULT

Le très illustre Frédéric Boullier qui a commencé par travailler neuf ans dans le secteur commercial d'une banque, a surtout une formation et une expérience d'infographiste autodidacte. Ses oeuvres graphiques ont occompagné l'Amiga depuis ses débuts en France avec le loncement de l'Amiga 500, sa première plate-forme de travail.

Amiga Dream : alors Fred, qu'est-ce-qui t'as amene a l'Amiga ?

Frédéric Boullier : j'avais un ZX-Spectrum mais l'Amiga 500 (512 ko RAM, clavier QWERTY) était la meilleure machine avec ses programmes de synthèse d'images 3D et de dessins disponibles dans le commerce. C'est ma fascination pour la 3D animee qui a été mon centre d'intérêt dans les premières années de ma carriere d'infographiste.



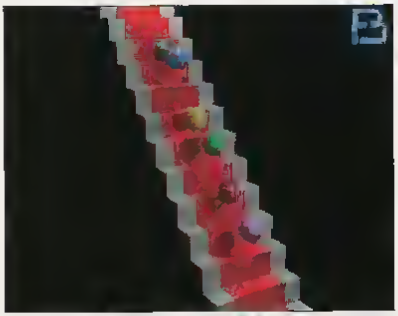
C'est elle qui a piqué Spiderman

***AD :** quel chemin as-tu parcouru depuis toutes ces années ?*

FB : j'avais réalise des animations de synthese dans le *DP* avec mes coordonnées dessus ; l'une d'elle (les boules qui tombent indéfiniment dans un escalier) est arrivee entre les mains du directeur technique Benjamin Phister (à l'époque) de Commodore France qui m'a contacte pour m'inviter sur leur stand au salon SyGraph à Paris (1988). Je devais faire des



Une autre création originale sur Amiga



Elles tombent indéfiniment

démonstrations de l'A500. Une semaine plus tard, je donnais ma demission a la banque. J'ai aussi présente l'A2500 en avant première mondiale au Sicob 89 avec mes images de synthèse. Au Sicob 90 je presentais la carte acceleratrice A3001 pour A2000 (plus rapide que le nouvel A3000 de Commodore sur le stand voisin). J'ai realisé des images de couverture pour *Amiga news*, *Amiga revue* et son *Guide de l'environnement*. Aujourd'hui, je suis enregistre à l'Urssaf avec un statut d'infographiste libéral.

***AD :** comment vis-tu l'evolution du matériel, des outils, du marche ?*

FB : je suis aujourd'hui equipé d'un A3000 à 25 Mhz avec 18 Mo de RAM, d'un A1200 avec une *A1230Turbo+* (68030 et 68882 a 40 Mhz avec 10 Mo de RAM), d'un *DCTV*. J'utilisais *Sculpt 3D* et *DPaint* à mes débuts ; j'emploie aujourd'hui beaucoup de logiciels : *Brilliance*, *Sculpt 4D* (et oui), *Morph plus*, *Aladin 4D*, *Imagine*, *ImageFX*, *ScalaMM*, *InterChange+*... car il n'y a pas encore un logiciel qui permette de tout faire. La plupart de mes clients du monde de la video ont disparu pendant la crise, et je travaille aujourd'hui dans l'enseignement (Ecole d'art Maryse Eloi, Paris), pour des prestataires de services, et pour le service communication de grosses societes (flying logo, journaux cycliques, applications multimedia, formations). Un effet positif de la crise : les clients font davantage appel a des réalisations de qualite produites sur Amiga (couts de production moins eleves). Mes plus grands contrats et travaux ont été réalisés pour les sociétés : EDF, hôtel Arcade, RFO, EuroDisney, EuroSport, A2 (huit heures de direct pour la présentation des scores de tennis du BMW tennis trophy). Aujourd'hui la crise touche

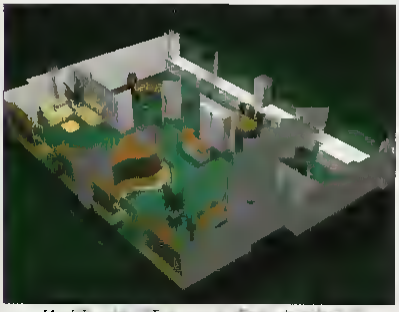
aussi le secteur de la communication.

AD : quels sont tes projets et tes réalisations en cours ?

FB : l'application interactive de visualisation 3D d'un projet architectural (voir photos ci-dessous et ci-contre).

Petit conseil

Voici un conseil du Dahu pour les infographistes en herbe : l'infographiste en herbe fait souvent des images plus belles que l'infographiste professionnel car il n'a pas de contraintes de temps ni de cahier des charges (et de charges). A cause des innombrables techniques infographiques et des nouvelles technologies, l'autodidacte n'est plus une bonne école. Après le Bac, entrez dans une école d'art plastique/graphique pour obtenir une formation suffisamment complète et polyvalente de graphiste (et un diplôme à la clef, maîtrise des outils traditionnels et des nouvelles technologies). Pour tout contact Frédéric Boullier au 46 03 41 55. ■



Modélisation 3D à partir d'un plan 2D.



L'étude d'aménagement d'un espace de travail.

AXE INFORMATIQUE

AXE LOISIRS
25,Bd Salvator 13006 MARSEILLE
TEL: 91.55.61.58 FAX: 91.55.61.59

AMIGA CD 32

MICROCOSM	399 F
JURASSIC PARK	TEL
DENNIS	239 F
SEEK & DESTROY	199 F
DANGEROUS STREET	239 F
SURF NINJA	TEL
AMERICAN FOOT	249 F
PIRATES GOLD	249 F
CASTLES II	249 F
ZOOL	249 F
SLEEPWALKER	249 F
PINBALL FANTAISIE	249 F
Etc	

AMIGA 500/600

BUBBA'N STIX	200 F
WINTER OLYMPICS	210 F
SEEK & DESTROY	159 F
ZOOL 2	190 F
COOL SPOT	220 F
COMBAT AIR PATROL	249 F
FOX COLLECTION N°3	275 F
F-117A	249 F
SIMON THE SORCERER	325 F
TERMINATOR 2	270 F
LOTUS TRILOGY	220 F
SETTLERS	TEL
ROBINSON REQUIEM	TEL

AMIGA 1200

CHAOS ENGINE	199 F
D-GENERATION	159 F
OSCAR	230 F
DIGGER	240 F
ALIEN BREED II	239 F
PINBALL FANTAISIE	199 F
ALFRED CHICKEN	170 F
JURASSIC PARK	210 F
ROBINSON REQUIEM	TEL
RISE OF THE ROBOT	TEL
DENNIS	230 F

pour tout autres titres nous contecter

ACCESSOIRES

Lecteurs de Disk	Double densite	550 F
	Haute densite	1190 F
Scanners	64 niveaux de gris	990 F
	256 niveaux de gris	1490 F
Light Modem		870 F
Disk Expander		349 F
DSS +		990 F
Extension 4 MO A1200		1990 F

Disquettes :	
lot de 10	35 F
lot de 50	160 F
lot de 100	300 F
Carte FMV (CD 32)	1690 F
Extensions Memoires :	
A500 512 ko	240 F
A500 1 MO	490 F
A600 1 MO	490 F
A600 2 MO	950 F

Bon de Commande

Titres ou Accessoires

Nom et Addresse

Signature Tel

La télé pas comme les

Une révolution se prépare dans le monde de l'audiovisuel : la télévision interactive. Imaginez une télé avec laquelle vous pourrez choisir entre 500 chaînes de télévision ; sélectionner (en temps réel) la caméra qui filmera un match de football, faire un zoom sur Papin, regarder la tête de l'entraîneur, suivre Cantona pendant tout un match, télécharger le dernier jeu disponible sur votre CD-32, puis le jouer à distance avec vos amis qui seront chez eux ; consulter une liste de 1 500 films, puis jouer avec celui qui vous intéresse, quand cela vous arrange ; regarder les catalogues de vente par correspondance, passer une commande avec votre télécommande...



Toutes ces possibilités sont déjà en place dans certaines villes "pilotes" américaines. Elles vont arriver en France bientôt. Deux conférences, qui ont eu lieu récemment à la Porte de Versailles : "La télévision interactive" et "Le multimédia interactif 1994" ont ouvert une fenêtre sur ce nouveau monde.

Homo-zapiens

La télévision d'aujourd'hui a largement besoin de changer. On dit que *"la télévision est l'une des seules activités volontaires humaines où l'on se sent moins bien après l'avoir pratiquée"*. Regarder la télé est une activité passive à l'extrême. Le choix des programmes est limité, le contenu souvent nullissime... D'où l'émergence de l'"homo-zapiens"(*), cet être qui, grâce à sa télécommande, arrive à regarder trois programmes simultanément. Le recordman du monde dans la catégorie, change de chaîne en moyenne 240 fois durant 2 heures d'écoute ! On cherche à améliorer l'expérience de la télé, à impliquer plus le téléspectateur. Que pourrait-on faire exactement avec la télévision interactive ? Les services vont certainement évoluer avec le

autres



temps, et l'arrivée de nouvelles idees. L'encadre (page 28) liste un certain nombre des applications principales de demain.

L'enjeu économique

Les évolutions techniques qui ont donne naissance au multimédia interactif (le monde "tout digital"), combinees avec les avances en compression video, en outils de communication et les améliorations dans les réseaux, fournissent la poudre nécessaire à l'explosion. L'etincelle sera donnee par les entreprises, qui commencent une ruee vers l'or pour ces nouvelles methodes de communication. En effet, le marché potentiel pour ces services est enorme. Quelques chiffres : le marché de la télévision câblee aux USA represente aujourd'hui 20 milliards de dollars, celui de la location de cassettes vidéo 10 milliards de dollars, les jeux video ne representent "que" 54 milliards.

Les grandes sociétés se bousculent pour occuper les meilleures places sur ce marche naissant. On y trouve du monde venant de plusieurs industries :

• les operateurs de téléphone : les "Baby bells", qui jouent le même rôle que France télécom ;

• les sociétés qui possèdent les réseaux de télévision câblees : Tci, Cox ;

• les constructeurs de microprocesseurs, d'ordinateurs et de consoles : Intel, Silicone graphics, Ibm, Att, Dec, Hewlett packard, Nintendo, 3DO ;

• les éditeurs de logiciels : Microsoft (qui prépare son nouveau systeme d'exploitation *At work*), *Lotus* ;

• les studios de télévision et de cinéma, qui possedent le "contenu" (les films, la musique, les feuilletons qui vont remplir les 500 chaînes de demain) : Time warner, Viacom (qui possède la chaine musicale MTV, entre autres).

Tout ce beau monde se fait la cour, cherchant à signer les accords et à se positionner comme leader sur ce méga marché de demain. Effectivement, aucune société ne réunit seule toutes les competences et le capital necessaire pour fournir l'ensemble des services. Par exemple, Bell atlantic, operateur de telephone, a rachete Tci, opérateur de TV câblée, pour quelques 26 milliards de dollars. Viacom fait des enchères avec Qvc (une societe qui gere une chaîne de télé-vente aux USA et en Europe) pour le rachat de Paramount pictures, un des meilleurs studios de cinema americains.

Les pouvoirs publics ont aussi un rôle à jouer. Le vice-president Al Gore parle beaucoup des "autoroutes électroniques" qui vont relier tout le pays d'ici 15 ans. Le gouvernement doit modifier la reglementation, qui aujourd'hui empêche des operateurs de telephone de proposer des services annexes, ou de posseder du contenu.

Comment ça marche ?

La télevision interactive se compose de trois parties principales : une "boîte noire" sur le televiseur, un serveur, et un réseau pour les relier.

La boîte noire (appelée "set-top box" par les anglophones) contient l'intelligence pour faire communiquer votre tele avec le réseau, dans les deux sens. Elle possede un décodeur MPEG pour décompresser les films, environ 8 Mo de mémoire vive pour stocker les informations et le systeme d'exploitation, des moyens pour

faire le décryptage des images (comme le "décodeur" Canal +), etc. Ce petit ordinateur vous affiche les menus vous permettant de choisir une chaîne ou un film à regarder, et communique votre choix au serveur. Silicone graphics et 3DO sont parmi les constructeurs qui développent les "boîtes noires" pour les villes pilotes.

Les serveurs sont des systèmes très puissants, chacun gérant environ 500 foyers. Ils stockent les films, les catalogues de vente, etc. Ils communiquent aussi avec d'autres serveurs dans un réseau national. Ils sont capables de diffuser, depuis leurs énormes disques durs, 500 films différents en même temps, sans perdre une trame !

Il y a trois types de réseaux pour la télévision : hertzien (diffusion par antenne), satellite (nécessitant une antenne satellite spécialisée) et le câble. Le réseau hertzien est peu adapté aux besoins de la télé interactive : on ne peut pas diffuser suffisamment de canaux simultanément. Le satellite n'a pas ce problème, mais il limite l'interactivité, car il y a environ 1/4 de seconde de décalage nécessaire pour transmettre les informations (trop pour un jeu vidéo par exemple). Il reste donc le câble. Mais les câbles coaxiaux actuellement installés sont insuffisants pour transporter toutes les données. Il faut utiliser la "fibre optique" pour les tronçons principaux. Mais installer des milliers de kilomètres de fibres optiques coûte très cher.

Qui payera la note ?

Le coût pour mettre à niveau le réseau câblé pour uniquement une partie des états de l'Ouest américain est estimé à 16 milliards de dollars (sur sept ans). Comment récupérer de tels investissements ? Les opérateurs espèrent augmenter la quantité de services achetés par chaque foyer. A ce jour, la moyenne des dépenses pour un abonné au câble aux USA est de l'ordre de 450 dollars par an. Les opérateurs espèrent voir ce chiffre passer à 1 000 dollars par an avec la télé interactive.

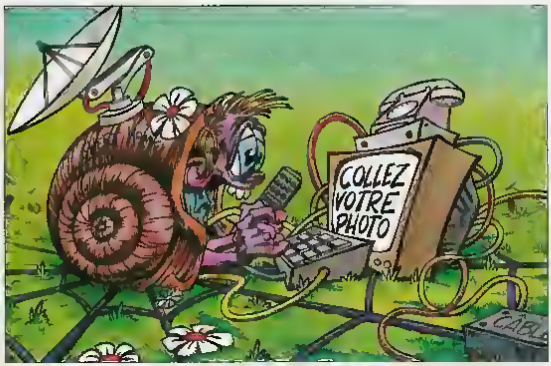
Et la France ?

Aujourd'hui la France a quelques longueurs de retard dans ce domaine. Le problème principal est l'infrastructure. Pour le moment plus de 90% des foyers français reçoivent la télévision par voie hertzienne. Il n'y a que 1,3 millions d'abonnés au câble en France, dont 500 000 dans l'hôtellerie ! En comparaison, les Etats-Unis ont une base de 25 millions de foyers raccordés au réseau. Le câble progresse en France, mais on a encore du chemin à faire.

Par contre le Minitel fonctionne déjà très bien ici, fournissant un certain nombre de services prévus pour la TV interactive (gestion du compte bancaire, informations sur les horaires des avions, etc.). Le Minitel pourrait devenir un frein au développement de la TV interactive en France. Enfin, l'état devrait modifier la réglementation existante pour simplifier les contraintes sur les montages financiers, et les problèmes de droits d'auteur pour le multimédia.

Etant donné l'importance de l'enjeu, et la demande auprès des consommateurs qui commencent à se faire sentir, l'arrivée de la TV interactive dans le pays des frères Lumière, ne devrait pas trop tarder.

(*) Terme introduit dans un article "La programmation globale" dans *La revue du CNET*, 1990.



Applications de la TV interactive

• Video on demand : des "serveurs vidéo" avec des énormes disques vont stocker des milliers de films. Vous pourrez consulter la liste des films disponibles, en sélectionner un, puis le regarder à l'heure qui vous conviendra.

• Un plus grand choix de programmes.

• L'accès à la grille de programmation : regarder une émission à l'heure qui vous arrange.

• L'accès direct au contenu d'un programme : vous donnerez directement la réponse à une question dans la "Roue de la fortune", voterez pour décider comment un personnage devra réagir dans une série télévisée.

• Actualités : signaler à votre système les thèmes de l'information qui vous intéressent : la Bosnie, la santé, le rugby, les tremblements de terre... Consulter la liste des événements de la journée qui vous intéressent, puis ne regarder que ceux-là.

• Jeux vidéo, The Sega channel débutera en 1994 aux Etats-Unis, diffusant des jeux, astuces, programmes, etc.

• Mais aussi : télé-éducation, télé shopping, vérification de vos comptes bancaires, télé-surveillance... Plus toutes les applications disponibles aujourd'hui par Minitel, avec l'ajout des images, le son et les clips vidéo.

3615 DPSH

DOMAINE PUBLIQUE SOFTWARE HARDWARE

Hermès le protocole Amiga: Simple, Rapide, Puissant

Pas de bla bla mais des Megas !!!

-Plus de 100 megas des dernieres nouveautes importees directement du Canada et U.S.A;

-Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga, (jeux,images, utilitaires,demos,fichiers musicaux);

-Quel que soit votre niveau sur Amiga, vous trouverez sur D.P.S.H, les reponses a vos problemes;

-Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'utilisation;

3615 DPSH la meilleure facon de telecharger sur Amiga !

Commandez pour 35F le protocole Hermes et ses utilitaires sur

3615 DPSH

En 94 gagnez des acces mensuels en 3614, sur le 3615 DPSH.

Informaticiens, Electroniciens, Musiciens
Joueurs, Enseignants, Etudiants, etc
l'une de nos activités vous concerne sûrement

MATERIEL pour AMIGA

Accessoires & Périphériques Neufs

Imprimante HP Deskjet 510
Disques Durs IDE - Tables a digitaliser
Syquest Externe - Onduleur

Pour être informé regulièrement de nos ***3 promotions mensuelles*** *(quantité limitée)*

Nouveaux Tarifs & Conditionnements

Inscrivez-vous sans tarder !

Destiné à Ranger Classer Archiver vos disquettes dans un chasseur standard (5 disq. / intercalaire)

Class Disk
Ligne 35

Le Rangement de disquettes 3'

Ex. [illegible]
10 ClassDisk Perforés dans 1 classeur pour contenance maximale de 100 Disquettes de Rangement 3,5 pouces !

Le ClassDisk est 100 % Français et utilise un PVC recyclable

Lieu de Vente
27/29 Rue Pétion
75011 PARIS
Tel 40.24 08 09 - Fax 40 24 16 66

149,00 F. ttc
+ 70 F de Port

ACHATS & VENTES
de MATERIEL d'OCCASION
de l'XT au 486
Telephonez au 40 24 08 09 pour tous renseignements

Pour recevoir un echantillon gratuit du ClassDisk et nos tarifs, envoyez nous à l'adresse ci-dessus, en indiquant vos coordonnees et en joignant 15 F en timbres

---

E.D.I.

Tél. : (1) 45 89 32 00
Fax : (1) 45 89 12 93



Europeenne de Distribution Informatique

DataFlyer 105 SQ LE ULTIME DISQUE DUR *NOUVEAU*
Le HD dernier cri le plus petit et le plus rapide en matiere de Technologie
Amovible ! Temps d'acces 14 ms cartouche de 105 MO + Logiciel Automstall Dispo en AT/IDE ou SCSI Interne ou Externe Pour 4000, 1200, 2000 et 500 Consultez-nous

DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boîtier externe pour disque dur 3"5 Slim Line Premier ou second HD Installation facile Doc en francais
Avec un 3"5 utilisez de plus grandes capacité memoire tout en économisant ! 690 F
PROMO **DataFlyer XDS 245 MO** 2 490 F

KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique PC (HD & DD) Compresse (2 MO/4 MO)
Comptabilite soft Blitz Cyclone Cyclone type 3 Synchro Express 2 150 F

TECHNOSOUND TURBO II TT2
Livré avec documentation en Français et câble 350 F

M1230 XA (MICROBOTICS) A1200 carte acceleratrice 68030 MHz
Extensible de 2 a 128 MO RAM 32 bits Horloge
Peut recevoir un co pro M1230 XA 50 MHz, MMU 4 MO 4 800 F
CD32 avec 2 jeux (DIGGER & OSCAR) 2 490 F
Jouez à 2 ! **Control Pad CD32...** *NOUVEAU* 195 F
Déjà des titres Top Gun Star Trek VI Les Nuits Fauves de la musique et bien d'autres titres à venir Et tout cela avec une qualité qui rendra jaloux votre magnetoscope !
Carte FMV pour CD32 1 690 F

Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de memoire, Cartes acceleratrices (A500 - A500+ A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port XDS M1230XA 45 F KCS DHD et DF 105 SQ 60 F TT2 et upgrade 35 F CD 32 75 F
Contre remboursement +60 F

BON DE COMMANDE *a envoyer avec votre reglement*
Mon Amiga *Je passe commande a :*

Nom _____
Adresse _____
C. Postal _____ Ville _____

Qte	Article	Prix unit
	Frais de port	
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	TOTAL	

CR

E.D.I.
B.P. 282 75625 PARIS CEDEX 13
Tel : (1) 45 89 32 00 Fax (1) 45 89 12 93

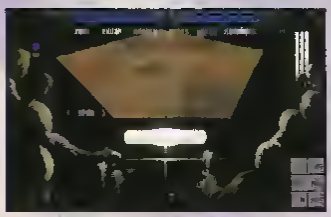
☐ Cheque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre Remboursement
Carte bancaire
expire à _____ / _____
DATE _____
Signature _____

Armour geddon II

PSYGNOSIS

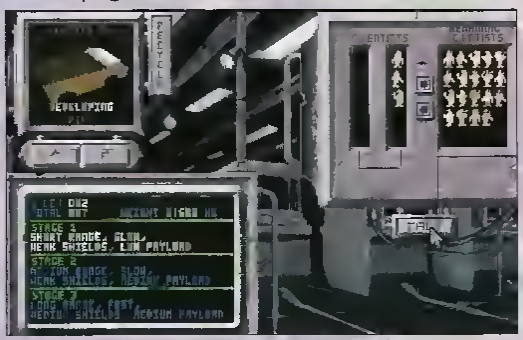


Armour geddon avait fait fureur à sa sortie, car il était l'un des premiers jeux a allier action et strategie dans un même programme



À partir de là naît, propre à toute stratégie

Le second volet semble encore plus complet Tout d'abord l'interface graphique et les dessins sont plus conviaux, mais le jeu est encore plus gorgé d'options que son aîné A mi-chemin entre *Campaign* et *Deuteros*, *Armour geddon* sera attendu de pieds fermes par les amateurs de jeux qui ne réclament pas seulement d'agiter frénétiquement un joystick, mais où il faut aussi savoir se servir de sa cervelle pour progresser



L'interface graphique est soignée et conviviale

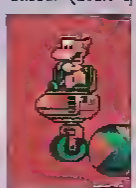
Pinkie

MILLENIUM



Drôle d'époque

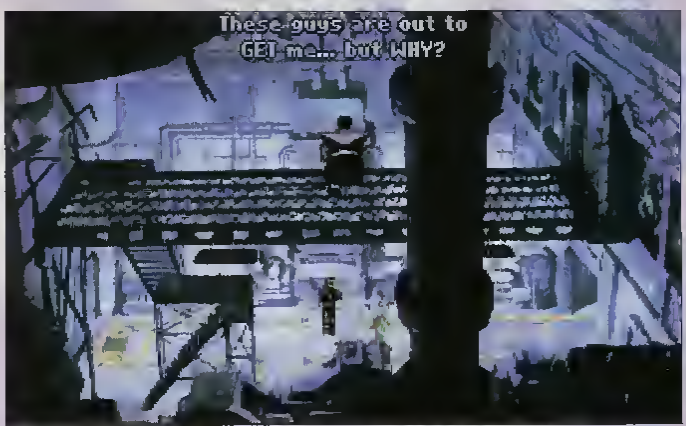
L'éditeur qui a lancé la série des *James Pond* tente une nouvelle percée avec *Pinkie*, dont la ressemblance avec son ami aquatique est inévitable En ces temps d'écologie exacerbée, il fallait bien qu'un jour ou l'autre un jeu au thème pacifiste se détache de ses concurrents, qui sont bien plus violents *Pinkie* est donc en quête des oeufs de dinosaures qu'il aimerait bien sauver d'une fin presque certaine De planète en planète, il devra se bagarrer pour récupérer les précieuses coquilles, qu'il prendra soin de ne pas casser (bien qu'on n'ait pas d'omelettes sans casser des oeufs) Le personnage et les graphismes sont bien sympathiques, mais nous ne pourrons malheureusement nous en délecter qu'à partir de juin



Beneath a steel sky

VIRGIN

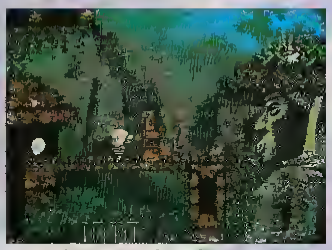
Programmé par Revolution software, à qui nous devons l'agréable *Lure of the tempress*, *Beneath a steel sky* s'annonce fantastique L'aventure se déroule dans un futur quasi apocalyptique Suite a une descente de flics, vous avez été arreté La providence étant de votre côte, l'hélicoptère qui vous retient prisonnier se crashe et vous parvenez à vous enfuir Je ne vous en dirai pas plus mais sachez que le scénario réserve bien des surprises Techniquement, Bass s'apparente à un Lucas avec une réalisation graphique nettement supérieure La différence entre la version PC en 256 couleurs et la version A500 en 32 est quasiment indécelable Les graphismes de Gibbons, le célèbre dessinateur de BD, donne au jeu un style bien particulier La démo jouable que nous avons eu ne nous permettait que d'admirer le début de l'aventure mais elle risque d'enflammer les plus aventuriers d'entre vous Après un *Simon the sorcerer* magnifique, on va probablement avoir droit à un autre hit Qui a dit que l'Amiga n'avait pas de bons jeux d'aventure ? Qui ? Ou ?



Les graphismes de Beneath a steel sky ont été réalisés par Gibbons

Out to lunch

MINDSCAPE



Une recette pleine d'exotisme

Pierre est bien embeté. Le jeune chef cuisto va devoir récupérer tous les ingrédients de son plat du jour, car les réserves alimentaires qu'il détenait ont été avariées. C'est parmi les 48 tableaux d'un jeu de plates-formes particulièrement délirant qu'il devra récolter les éléments nécessaires à sa popotte. Un concurrent aux intentions douteuses (?) le freinera dans sa progression, tout comme les virus et les insectes qui essaieront de gâcher les aliments avant qu'il ne puisse les ramasser. Son périple lui fera traverser six pays, chacun ayant un décor, une musique et des ingrédients. Un soft prometteur si l'on en juge par la finesse de ses graphismes.

Statix

BLACK LEGEND

Les afficionados de *Tetris* vont être servis. *Statix* nous propose un mélange entre le célèbre jeu d'Alexey Pajitnov et l'inoubliable *Klaxx* avec une pincée d'*Age of rock* (jeu qui n'a malheureusement jamais été édité). Le but est assez simple. Des cubes recouverts de figures géométriques diverses tombent du ciel et doivent être disposés sur une balance. Toute imbrication de trois cubes consécutifs (verticalement ou horizontalement) au dessin identique sera effacée, libérant de la place pour le terrain de jeu. Celui ci étant figuré par une balance, il faudra aussi éviter de placer tous les cubes du même côté, afin qu'elle ne bascule pas. De la réflexion pure et dure, et pour bientôt.

Vous ne trouvez pas que c'est beau l'équilibre ?

Super methane brothers

APACHE SOFTWARE

Jeune société, Apache software annonce, après l'adaptation de *Sensible soccer* sur CD-32, son premier jeu ! Prenez un crocodile, collez-lui une perruque rouge et mettez-lui dans les mains un canon à méthane et vous avez un "super frère méthane". Le jeu, inspiré des classiques *Bubble bobble* ou *Qwak* met en scène un ou deux joueurs dans un tableau à plates-formes. Le but du jeu est d'asphyxier des insectes ou encore de les aspirer dans le canon à méthane pour mieux les écraser sur les murs. L'excellente jouabilité est à la hauteur des graphismes (disponible en 500 ou 1200). Un jeu simple mais qui s'annonce véritablement "addictive" avec 100 tableaux. Prévu également sur CD-32.





Le canon à méthane n'est pas un jouet comme dans Another Dream



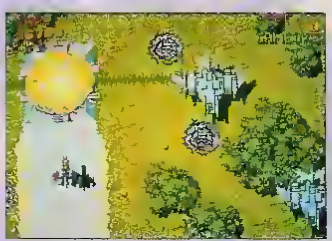
Dans Statix tout est une question d'équilibre, mais aussi de réflexion

Imagitec
la boîte à malices

Distribué en France par PPS, Imagitec est un jeune editeur à qui nous devons The humans, un hilarant jeu de plates-formes/reflexion, produit à l'epoque par Mirage. Ayant pris leur envol solitaire (avec le soutien du géant US gold tout de même), les petits gars d'Imagitec nous concotent depuis quelques mois de futurs produits qui pourraient bien être des hits.

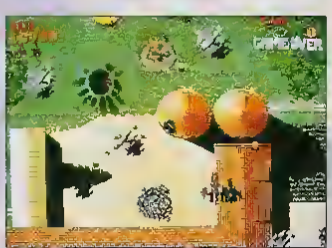
Raiden

Allez, dites moi que vous n'avez jamais vu ce jeu dans une salle d'arcade ou au bistrot du coin. C'est pas vrai ? Vous ne connaissez pas l'un des shoot'em up les plus célèbres du monde. *Raiden* est un shoot a scrolling vertical dans la



T'as pas 5 balles, il faut que j'le termine !

lignee des *Hybris* et *Battle squadron* que les plus anciens d'entre vous connaissent.
Les programmeurs clament haut et fort que le jeu gardera la rapidité et l'intensité de l'original. Prévu seule-

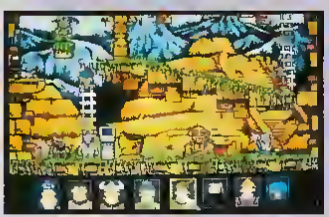


Les ennemis tombent raides (n)

ment en version ECS, *Raiden* sera en 32 couleurs et serait installable sur disque dur, ce qui est quand même une tres bonne nouvelle.

Evolution

Programmé par les mêmes que *The humans*, *Evolution* s'inscrit dans la lignee des *Lost vikings* d'Interplay ou du tout récent et neanmoins génial *Fury of the furries* de



Des énigmes dignes de vos personnages

Kalisto/Mindscape. En effet, le joueur controle sept personnages tirés de differentes époques de l'histoire. On aura ainsi droit à des héros mythiques comme par exemple Robin des bois ou Confucius. Chacun d'eux possede ses propres qualités. A vous de les



Evolution and humour

combiner soigneusement pour resoudre les énigmes et terminer la foultitude de niveaux. Comme pour *The humans*, l'humour sera omnipresent. Prévu en 32 couleurs sur les Amiga ECS et 256 sur les Amiga AGA, *Evolution* pourrait bien brancher un bon nombre d'entre vous.

Imagitec possède d'autres produits en cours mais il est trop tôt pour savoir si on aura la chance de les voir sur les Amiga. Il s'agit de *Space*



Un aperçu des graphismes de Space junk

junk, un jeu d'aventure qui se veut révolutionnaire avec un maximum de digits. Prévu pour des machines CD,



Demain j'arrête la glace à la pistache

on pourrait le voir débarquer sur CD-32.
L'autre produit beaucoup plus problematique pour des versions Amiga concerne *Freelancer 2120* qui semble

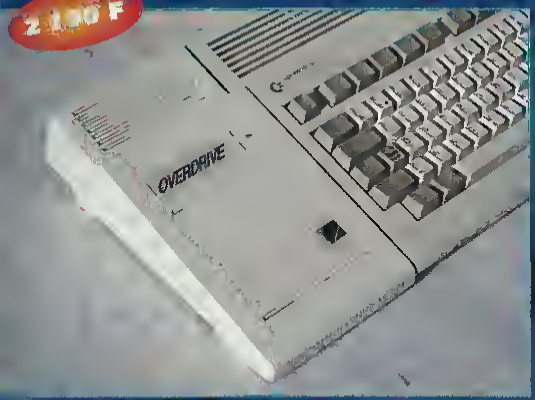


2120 Freelancer odyssée de l'espace

être un melange de *Syndicate* et d'*Alien*. La realisation est annoncée en texture-mapping avec des séquences cinématiques en images de synthese. Espérons qu'Imagitec pense à nous dans chacun de ces deux cas. Dans cet espoir, nous vous proposons quelques photos.

l'Amiga *surmultiplié*

2 190 F



OVERDRIVE

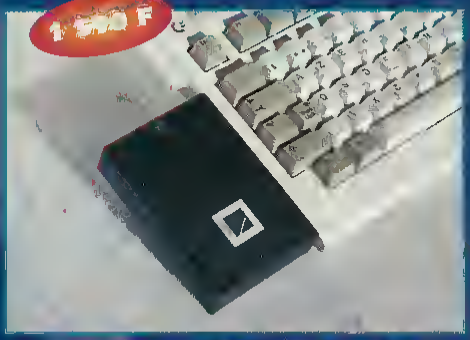
Le premier disque dur PCMCIA 3,5" pour AMIGA

L'Overdrive donne enfin accès à des capacités de stockage de masse à prix abordable. Il est 100 % compatible avec d'autres unités de disques internes ou externes et transforme le Workbench 3.00 en un environnement de travail complet et convivial. Avec des taux de transferts supérieurs à 2 Mo/seconde, l'Overdrive est jusqu'à 10 fois plus rapide que certains disques durs internes. De plus, il est élégamment conçu dans la ligne de l'A1200 et réserve la garantie du constructeur. Il est livré installé avec 3.1, avec une disquette d'installation et de configuration et un manuel en français.

"Le disque IDE le plus rapide jamais testé"
"Un des produits hardware les plus intéressants sur le marché pour l'A1200"
(test CU Amiga d'octobre 1995)

OVERDRIVE 170 Mo : 2 190 FTTC
OVERDRIVE 250 Mo : 2 490 FTTC

1 590 F



AMIQUEST

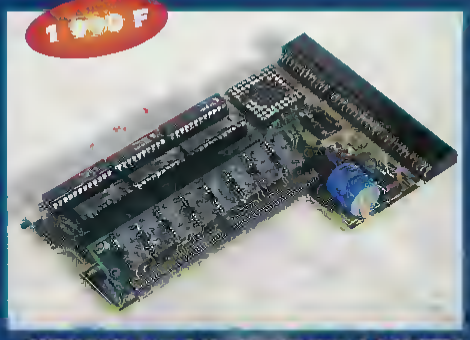
Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

Il partage ses caractéristiques techniques principales avec le précédent. A quelques plus encombrant qu'une boîte de dix petites. Il se branche sur AMIGA à un autre. Au rythme de 1 Mo/seconde, l'échange de milliers de données est un véritable jeu d'enfant. Amovible et d'une externe, il préserve toutes les garanties du constructeur.

"C'est vraiment le support parfait [...] pour ceux qui désirent remplacer leur Amiga avec le moins de tracas"
(test CU Amiga d'octobre 1995)

AmiQuest 60 Mo : 1 590 FTTC

1 990 F



AMEM-32

Carte multi-fonctions pour AMIGA 1200

L'AMEM 32 est à la fois une carte d'extension mémoire exclusive, une carte accélératrice grâce à son support pour coprocesseur FPU et une carte horloge sauvegardée temps réel. Elle est configurable en 1, 2, 4 ou 8 Mo grâce à ses extensions mémoire 32 bits standards et, tout en restant prête à se RAM Zero Wait State sans état d'attente. Prête d'un interrupteur de commutation avec les périphériques PCMCIA, l'AMEM-32 ne prive pas de l'utilisation du port PCMCIA.

AMEM 32/8 avec 4 Mo de mémoire : 1 990 FTTC
Avec option FPU 3 2[illegible] Mhz : 2 990 FTTC

ARCHOS

ARCHOS
[illegible] rue d'Arcueil
[illegible] Vert[illegible]
Tél : [illegible]
Fax : [illegible]

Produits disponibles chez :

ASCII
[illegible]
Tél : [illegible]
BOMED Informatique
[illegible]
Tél : [illegible]
BRONCO
[illegible]
Tél : [illegible]
Infogenie
[illegible]
Tél : [illegible]
API Informatique
[illegible]
Tél : [illegible]
ASB Loisirs
[illegible]
Tél : [illegible]
GB MICRO
[illegible]
Tél : [illegible]
JAVAL
[illegible]
Tél : [illegible]
MAP TRUC
[illegible]
Tél : [illegible]
MICROMIC
[illegible]
Tél : [illegible]
MEGA Informatique
[illegible]
Tél : [illegible]
MICROLOISIRS
[illegible]
Tél : [illegible]
SAB MICRO
[illegible]
Tél : [illegible]
SELAIN
[illegible]
Tél : [illegible]
AMIS
[illegible]
Tél : [illegible]
PHASE
[illegible]
Tél : [illegible]
JEREL
[illegible]
Tél : [illegible]
IN'T IMAGE
[illegible]
Tél : [illegible]
MASSES
[illegible]
Tél : [illegible]

Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

DREAM TOP

Brian the lion

PSYGNOSIS

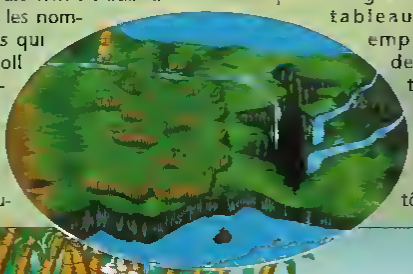


Brian a trouvé une très bonne méthode de mise en orbite



Pas ce soir j'ai la migraine

Je pensais avoir tout vu en ce qui concerne les jeux de plates-formes sur Amiga, et bien je me trompais ! *Brian the lion* est la preuve que notre machine est parfaitement capable de rivaliser avec ses équivalents sur console. Non seulement il peut se vanter d'une réalisation irréprochable, mais il possède aussi toutes les options nécessaires pour rendre un jeu d'action le plus complet possible. Le personnage, inutile de le rappeler (alors pourquoi je le fais ?), est un gentil petit lion coincé sur une île de laquelle il aimerait bien s'enfuir. Il devra traverser les nombreux paysages qui parsèment l'atoll (jungle, montagne, ruines...) en se débarassant des dangereux insulaires qui le peuplent. Selon son humeur, il choisira de les réduire en bouillie en leur sautant dessus, ou de les écharper vifs en leur administrant un coup de ses griffes acérées. La diversité des ennemis est étonnante ; et l'île est loin d'être déserte. Selon les lieux, serpents, escargots, tigres, indigènes, golems, chauves-souris et autres grenouilles essaieront de ralentir le petit prince (qui compte bien devenir un jour le roi de la jungle) dans son long périple. Chaque tableau est bondé de pièges et d'éléments qui agiront avec le personnage. Dès le premier tableau, on pourra emprunter un radeau, utiliser un trampoline ou un plongeoir et même jouer à l'homme canon (ou plutôt au lion bou-



let) en s'essayant à la catapulte ! Le scroll multidirectionnel est bien évidemment fluide au possible, et l'animation du personnage, tout comme la maniabilité, conforment à nos espérances les plus exigeantes. Brian se met à bailler s'il reste inactif trop longtemps, se penche pour regarder ce qui se trouve sous lui lorsqu'il est sur une plate-forme élevée, se retient de tomber quand il est sur le point d'être précipité dans le vide, et soulève un nuage de poussière dès qu'il retombe sur ses pattes. Toutes les anims ont été bien pensées : le personnage se déplace moins vite lorsqu'il est dans l'eau, les ponts de cordes s'affaissent quand il s'y trouve et peuvent même servir à l'envoyer en l'air. La taille des tableaux a entraîné la présence de RESTARTs (matérialisés par des bornes en pierre), qu'il ne faudra pas oublier d'activer pour ne pas recommencer depuis le début. Les vies sont au nombre de trois au début, et trois points d'énergie, représentés par des gants de boxe, indiquent le niveau de combativité du héros. Il sera néanmoins possible d'en récupérer, sans pour autant que cela soit intempestif, alors économisez vos forces.

Avant chaque tableau, le programme vous informe du temps de bonus qui vous est alloué pour terminer celui-ci. Bien que vous puissiez largement dépasser cette limite, si vous arrivez à terminer le tableau dans les temps, vous pourrez alors accéder à l'un des tableaux bonus, où vous pourrez peut être récupérer de l'énergie ou





Ce lion a du ressort

même des vies. De plus, chaque niveau renferme un passage mystérieux (une tornade vous y menera) qui permet d'acceder a plusieurs niveaux secrets. Ceux-ci augmentent d'autant plus la liste pourtant bien fournie des tableaux déjà existants. Tous les trois niveaux, un code vous est donné, afin de ne pas se prendre la tête à tout rejouer. Mais celui-ci signifie bien souvent la présence d'un boss qu'il vous faudra vaincre (le premier n'est autre qu'un ours mal léché). Il arrivera même que vous soyez en mesure d'aller faire vos emplettes dans la boutique du marchand pour y acheter énergie, vies, CONTINUE, supers-sauts ou supervitesse. Mais les temps sont durs, et l'inflation aidant, le commerçant tentera de vous soutirer le maximum de diamants pour le plus petit bonus qu'il vous propose. Vous avez donc le choix : terminer les tableaux le plus rapidement possible et pourquoi pas vous exercer aux niveaux bonus ou prendre votre temps et récolter le plus de diamants. C'est a vous de decider. Les graphismes, du décor comme les personnages, sont d'une finesse incroyable. Une copperlist de fond assez bien pourvue donne l'impression d'un scrolling differentiel. La musique est entraînante et les sons ajoutent une touche de bonne humeur. *Brian the lion* est l'un des jeux de plates-formes les plus complets que j'ai pu voir. Non content de proposer de nombreux tableaux a la réalisation parfaite, il y ajoute nombre de niveaux secrets (formant un véritable jeu a l'intérieur du jeu), de tableaux bonus (dans l'eau, dans le ciel et dans ???), des boss et memes des boutiques. De plus, les codes evitent de s'éterniser pendant des mois et des mois sur le même tableau, mais n'étant délivres que ponctuellement, ils permettent au jeu de garder une difficulte notable. Encore mieux, le soft est installable sur disque dur (les moeurs de Psygnosis ont bien changé !). *Brian the lion*, le jeu pour rugir de plaisir !

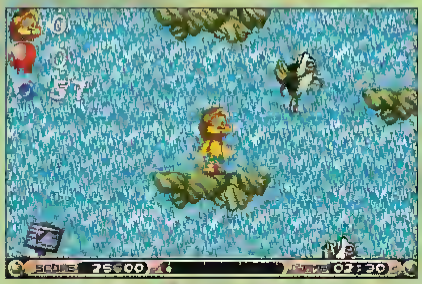
G.H



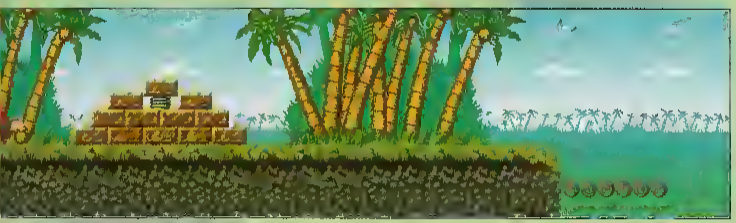
Admirez la beauté de ce tableau bonus



Le personnage est plein de mimiques sympathiques



Quand les poissons se mettent a rugir



91%

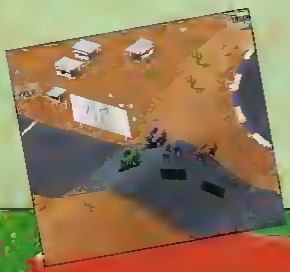
Plates-formes

SON	14
GRAPHISME	16
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	15

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 3 disks
- Notice en français

DREAM TOP



Skidmarks

ACID SOFTWARE



Les jeux de courses actuels vous déçoivent un peu par leur manque de fun et d'originalité ? Ne ronchonnez plus dans votre coin et essayez *Skidmarks*, vous m'en direz des nouvelles. Reprenant le principe ancestral de *Super sprint*, dans le même style que *Super cars*, *Nitro* ou *Overdrive*, *Skidmarks* vous invite à participer à une course effrénée contre des concurrents acharnés. La vue de dessus qui est utilisée peut sembler déroutante, comparée à *Lotus* ou à *Vroom*, mais on y adhère rapidement, car la jouabilité est étonnante. Quatre concurrents s'affrontent sur l'un des douze circuits proposés. Sur la ligne de départ, les moteurs ronflent et la tension est au plus fort. Ça y est, c'est parti. Les pilotes s'élancent avec la fougue d'un étalon, décidés à ne pas laisser un seul pouce de terrain à l'adversaire. Dès le premier virage, on comprend vite, selon sa voiture, l'intérêt que peut avoir la petite pédale du milieu prénommée frein. On part déjà dans le décor en utilisant celle-ci à outrance, mais si l'on préfère s'en passer, c'est la cata assurée. Il faudra bien compenser la direction du véhicule dans les virages, pour effectuer des dérapages contrôlés du plus bel effet, qui seront accompagnés d'un bruitage en conséquence, et laisseront même des traces sur la piste. Vous n'aurez presque pas le droit à



Suivez les flèches

l'erreur, car les voitures dirigées par l'ordinateur connaissent bien les circuits, même si elles ne donnent pas toujours l'impression d'être pilotées par des pilotes chevronnés. Comme chaque course nécessite plusieurs tours de piste, on devra donc s'accrocher du début à la fin de l'épreuve, sans baisse de régime. Les voitures étant des stock-cars, les dépassements ne seront pas toujours très réguliers, ne vous gênez donc pas pour tamponner les autres participants, et ainsi les faire perdre le contrôle de leur véhicule. Certains circuits révèleront des obstacles ardus tels que des bosses, des virages en épingle et des rétrécissements pour le moins gênants de la piste.

Quelques options sont disponibles, afin de rendre le jeu plus attractif. On peut choisir son type de véhicule (4x4, voiture de course...) et le personnaliser en changeant sa couleur. Il est aussi possible de définir les équipes contrôlées par l'ordinateur, chacune ayant ses propres caractéristiques. Il est également possible de sélectionner l'un des trois modes de jeu, ceux-ci influant directement sur la vitesse et le contrôle de votre véhicule. On préfèrera jouer en mode "novice" ou "rookie", plutôt qu'en "pro" (ou pire en "insane"), réservé aux amateurs éclairés. Il est possible de s'entraîner sur les divers circuits, les courir dans l'ordre que l'on veut, ou participer à un championnat qui nous obligera à pratiquer les courses dans un ordre prédéfini, avec un système de classement par point et par temps obtenu sur chaque épreuve.

Le jeu à un seul joueur s'avère vite

répétitif, bien qu'il faille un certain temps pour finir les douze circuits et ce dans les trois modes de jeux différents et contre toutes les équipes gérées par l'ordinateur. Mais l'aspect le plus intéressant du logiciel est sans nul doute l'option multi-joueurs. A deux, on prend bien plus de plaisir à jouer, la compétition étant plus tendue, mais à trois ou à quatre (en reliant deux ordinateurs par un câble Null modem) c'est le délire total. On peut jouer des heures et des heures sans se lasser, et les compétitions pourront durer des nuits entières sans que l'on s'aperçoive de l'heure tardive, tant l'ambiance sera décontractée et pleine de vie.



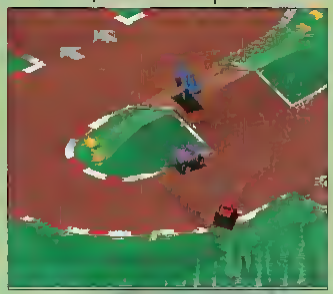
Plusieurs modèles de véhicules vous sont proposés, vous pouvez même choisir la couleur.

L'animation de chaque voiture comporte 800 images (32 rotations pour 25 sortes de mouvements), chacune ayant été calculée en ray-tracing pour lui donner un aspect réaliste (reflets, ombres). Le programme détecte automatiquement la présence de l'AGA dans le système, et l'utilise de façon exemplaire. Sur un Amiga normal, les voitures sont en quatre couleurs mais passent en seize couleurs sur 1200. L'ensemble est mignon tout plein, et malgré les graphismes un peu simples qui composent le décor, leur étonnante finesse rend le jeu agréable à regarder (et à jouer !). Les joueurs seuls seront peut-être vite blasés par *Skidmarks*, car comme c'était le cas avec *Super off road racer*, on finit vite par connaître les tableaux et la façon dont réagissent les adversaires. En revanche, à plusieurs c'est le pied. Nous avons organisé des championnats sensationnels avec Michel, dont nous ne nous sommes pas encore remis. Des data disks bourrés de nouveaux circuits devraient suivre, et peut-être même un éditeur. Comme je le dis toujours, un bon jeu ne nécessite pas toujours une réalisation exceptionnelle avec des tonnes de sprites à l'écran et des graphismes en 256 couleurs, le point fort est l'intérêt qu'on lui porte et le plaisir que l'on prend à y jouer. Quant on pense que ce soft a été programmé en *Blitz basic 2*, on imagine la puissance de ce langage. Selon moi, *Skidmarks* remplit parfaitement ses fonctions pour en faire la course automobile la plus délirante et la plus prenante sur Amiga. Pour combler votre attente, vous pourrez toujours vous éclater sur l'un des niveaux de *Skidmarks* car il se trouve ce mois-ci sur la disquette fournie avec le magazine. Have a good fun !

G.H.



Un mode multi joueurs permettant les acrobaties à deux !



A chaque boîte une conduite différente



89%

Course automobile

SON	13
GRAPHISME	14
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	15

1 à 4 Joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 4 disks
- Notice en français

DREAM TOP

PUGGSY

PSYGNOSIS

C'est assez incroyable lorsqu'on voit les productions récentes de Psygnosis. Cela n'a plus grand chose a voir avec leurs précédents jeux très "gothico-futuristes" a l'ambiance bien souvent malsaine. Leur arrivée fracassante dans le monde des consoles doit y etre pour quelque chose. *Puggsy*, à l'instar de *Wiz and liz*, est sorti tout d'abord sur Megadrive même si ces deux softs ont avant tout été développés sur Amiga. *Puggsy*, personnage au physique des plus ingrats (croisement entre une patate et une poire), est un véritable "Christophe Colomb de l'espace" et devant meme le célèbre capitaine Kirk Sillonnant l'univers à la recherche de je ne sais quoi (et lui non plus à mon avis), son magnifique vaisseau en bois s'est retrouvé dans une bien mauvaise posture qui l'a obligé à se poser en catastrophe sur une planète peuplée par d'étranges créatures. Par curiosité, notre cher héros s'en va alors explorer



cette planete aux paysages souvent paradisiaques. Le jeu se compose de plusieurs niveaux regroupés en cinq mondes. Comme bien des jeux, vous rencontrerez des boss de fin de niveau coriaces.

Maintenant, en ayant lu toutes ces lignes, vous allez vous dire que *Puggsy* est encore un jeu de plates-formes dans la lignée des *Superfrog* et compagnie. Que dalle ! L'action est, dans ce cas, accessoire. L'aspect le plus important dans *Puggsy* est la réflexion. En effet, dans chacun des niveaux, vous aurez a résoudre des énigmes parfois difficiles mais toujours logiques. Pour ce faire, il vous faudra utiliser à bon escient les objets disséminés un peu partout. Pour vous donner un exemple simple, dans un des niveaux du mode junior, vous vous retrouvez au sommet d'un phare. Vous découvrirez une piece que vous devrez insérer dans une fente. Celle-ci déclenche un bec bunsen qui vous permettra d'allumer une petite bougie. Elle-même allumera le phare et ainsi vous pourrez sortir. Tout le jeu est parsemé d'énigmes de ce genre. Le fait de ne pouvoir porter qu'un objet à la fois vous obligera à encore plus de réflexion. Ne croyez pas que les tableaux se terminent les doigts dans le nez. En effet, dans chacun des niveaux, des missions secondaires existent. Elles ne sont pas obligatoires mais peuvent vous procurer des bonus ou des vies. A premiere vue, *Puggsy* semble être un jeu très quelconque. Les graphismes affichent lamentablement 16 couleurs alors que la majorite des productions sur Amiga font maintenant appel aux 32 couleurs. C'est d'autant plus étonnant que la version Megadrive possédait des graphismes vraiment magnifiques. Musicalement, c'est assez

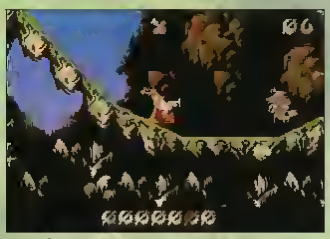


L'oncle Puggsy vous incite à jouer dans sa cave



Dans Puggsy la réflexion joue un rôle important

"gnan-gnan" mais c'est totalement dans l'esprit du jeu. C'est par conséquent incritiquable d'autant que la qualité sonore est bonne. En ce qui concerne l'animation, c'est assez hétéroclite. Autant l'anim du héros est parfaite (proche du dessin animé) autant celle des monstres est digne des dessins animés japonais, c'est à dire deux images/seconde (j'exagère un peu mais à peine). Qu'est-ce qui fait alors que ce jeu est un véritable hit en puissance. C'est tout simplement son interactivité avec la multitude d'objets à utiliser. C'est la foultitude d'énigmes à la difficulté parfaitement dosée. C'est encore la présence de codes vous évitant de recommencer tout depuis le début ce qui est en général très frustrant et énervant. Quoi d'autre ? Le mode junior qui autorise vos gamins (pour ceux qui en ont, des enfants) à diriger et



Puggsy [illegible]



Puggsy créature issue des manipulations génétiques



Jolie décoration d'aquarium

résoudre les quelques niveaux créés pour eux. Et puis zut ! Ce n'est pas avec des graphismes d'enfer et des sons à tomber par terre qu'on obtient forcement de bons jeux. Trop d'éditeurs l'oublient. Les auteurs de *Puggsy* eux ne l'ont pas oublié. Puissent-ils continuer comme cela sur Amiga.

M H



89%

Action/réflexion

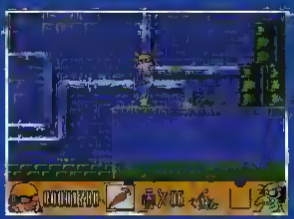
SON	12
GRAPHISME	10
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	14

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 4 disks
- Notice en français



Fatman est de retour !



Retrouvez les aventures de Fatman, le défenseur du consommateur grugé, dans le jeu de plates-formes le plus délirant qu'il vous ait été donné de voir : personnages cartoonesques, armes hilarantes (carotte à tête chercheuse, rot qui tue, coup de ventre...), décors fous (le château



du vampire végétarien, le bateau fantôme, la pyramide hantée...). Le tout réalisé avec une maestria hors du commun : 15 niveaux, 6 boss, 64 couleurs sur A500/600, 320 couleurs sur A1200/4000, plus de 6 Mo de graphismes, 15 musiques soit 700 Ko de partition et 40 000 lignes de code ! 1 Mo de RAM nécessaire. Fatman vous fera grossir de rire !

B o n d e c o m m a n d e

Oui, je veux prendre 10 kilos en quelques heures et je commande donc "Fatman, les aventures du consommateur masqué" au prix exceptionnel de 180 francs (port compris).
Je joins un chèque de 180 francs à l'ordre de Posse Press que je retourne à Posse Press/Black Legend, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.
Je désire la version Amiga : ❒ 500/600/1000/2000 ❒ 1200/4000 (AGA)
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :

Signature :



Ce bon peut etre photocopié, offre exclusive pour la France métropolitaine modifiable sans préavis, valable du 25 février au 25 mars 1994

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17
du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88
du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo 50 Mo 1 Mo	4490 F
A 530 turbo 120 Mo 1 Mo	4990 F
PROMO équipée 4 Mo	+ 2000 F

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340 4 Mo	6490 F
G FORCE 68040 33 Mhz + 4 Mo	
ext 64 Mo + SCSI + port // et +	9900 F
PROMO + kit 4 Mo	+2000 F

Autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A1230 turbo,50030/40Mhz	
support 68882,1 Mo (68ns)	2990 F
A1230 turbo2,50030/40Mhz,horloge,4 Mo	
options: SCSI2 externe et autre	4790 F
A1230 turbo2,50030/50Mhz avec MMU	
horloge,4 Mo	5490 F
port SCSI2 externe	890 F
avec extension 4 Mo	+2000 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo	2790 F
GVP 120 Mo	3290 F

DISQUES A 2000

GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F
GVP 340 Mo	4990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo	1800 F
120 Mo	2200 F
170 Mo	2700 F
200 Mo	3200 F

Livres avec nappe et disquette
OVERDRIVE

240 Mo	2990 F
340 Mo	3790 F

LA SOLUTION CD

pour tout AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec driver et 2 CD
2600 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo	2290 F
210 Mo	2790 F
340 Mo SCSI 2	3790 F
540 Mo SCSI 2	6490 F
PROMO 1Go SCSI 2	7490 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	2990 F
420 Mo	3990 F

AMIGA 1200

A 1200/80 Mo	4200 F
A 1200/120 Mo	4600 F
A 1200/170 Mo	5200 F
A 1200/200 Mo	5700 F
option logiciels Wordworth + DP AGA + Printmanager + Oscar&Dennis	+ 450 F

LES MEMOIRES A500

512 K avec horloge	290 F
ajouter 1 Mo en +	NC

A600

1 Mo avec horloge	550 F

A1200

carte 4Mo option copro	1990 F
promo A 1208/4Mo ext 32bits avec ctrl SCSI	2990 F
BLIZZARD ext 32 bits 4Mo avec doubleur de fréquence	**2300 F**
ext 4Mo pour Blizzard	1850 F
68882 à 33Mhz	990 F

A4000

4Mo 32 bits	1400 F
2x4Mo 32 bits	2500 F
DKB 0K ext 128Mo	N C

ECRANS

1084 S	1450 F
Commodore1942	3400 F
NEC 3FGe 15	4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE	
ideal RETINA/PICASSO	5900 F
MAG 17" pitch 0.26	6600 F

AMIGA 1200 disque 120 Mo Blizzard 4Mo 32 bits support copro horloge

6700 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo	2890 F
EGS SPECTRUM de GVP(2Mo)	4490 F
RETINA 24 BITS 4Mo	4750 F
OPALVISION 24 BITS	3990 F
GVP VISION 24	12900 F

CARTE PICASSO 2 + ECRAN 17" Targa

8000 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP	1390 F
DKB A4091	3490 F
Z3 Fastlane	
jusqu'à 10Mo/s	3490 F

COMMUNICATION

modem V23 + emul minitel	890 F
FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
Fax/Modem SUPRA V42b	2600 F
logiciel Praxitel	390 F
logiciel GP FAX	690 F

* TIS Robotics compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI 12 (doc en fr)	990 F
VIDI 12 temps réel	1690 F
VIDI - 24 temps réel	**2690 F**
DCTV sauf A4000	1990 F
DCTV + RGB	**3690 F**
DCTV tout Amiga	2290 F
filtre RGB seul	1900 F
VLab (temps réel YC) int.	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A Y C	2490 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6600 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G LOCK de GVP	**9300 F**

VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser.
Compatible AGA.
990 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600	4900 F
HP 510	2500 F
HP DESKJET 500 C	**3000 F**
HP DESKJET 550 C	4600 F

SCANNERS

Scanner à main N&B	1290 F
Scanner Migraph	4490 F
Epson A4 GT 6500(vf)	
livre avec driver ASDG	**7990 F**
Epson A4 GT 8000(vf)	
livre avec driver ASDG	9990 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4	690 F
PRO CONTROL	**590 F**
PRO CONVERSION PACK	590 F
CYGNUS ED PRO	690 F
SAS/LATTICE C ++ (V 6.5)	2790 F
HyperCache	340 F
ASIM CDF SYS 2.0	**650 F**
AMOS (vf)	460 F
AMOS Pro	**700 F**
AMOS Compiler	310 F
PRAXITEL (MINITEL)	430 F
Praxitel + cable	510 F
ON THE BALL	370 F
SCENARY ANIMATOR V4	**790 F**
ART DEP PRO 2.3	1690 F
GP Fax	690 F
LIVRE Bien débuter WB 3"	270 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Commodore dev 3.0	150 F

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIOUE

PROWRITE 3.3	590 F
FINAL COPY II (vf)	**NC**
SUPERBASE 4	2890 F
PRO CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1330 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2x ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo A500/800/1200	450 F
DENISE 8520	150 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext.512K+horloge A500	**250 F**
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**200 F**

DCTV,CD-ROM, VIDI-24 SUNRIZE AD 516 EPSON GT 6500, DPALVISION PICASSO 2,MIGRAPH

demonstration sur rendez-vous

OFFRE LIMITEE A4000 SYQUEST INTERNE SCSI 105Mo +CART.

3990 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf	690 F
PRO PAGE 3.1 vf	990 F
PRO DRAW 3.0	1490 F
PRO PAGE 4.0	**1490 F**
PAGE STREAM 2.2	1990 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	2290 F
MORPH Plus	1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS DES DEMONSTRATIONS DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences animées saisies instantanément. Compatible AGA.
2690 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf)	990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2	**3000 F**
carte d'échantillonnage SUNRIZE AD 1012/516	N C
SUPER JAM	**990 F**
Deluxe Music V2	**790 F**
Home Music Kit (vf)	490 F
DSS + (vf)	**990 F**

TITRAGE

promo SCALA MM211(vf)	**1590 F**
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf)	2990 F
SCALA EE100	1990 F
MONTAGE 24	3490 F
MEDIAPOINT	2990 F

GRAPHISME

BRILLIANCE vf	**1600 F**
Personal Paint vf	490 F
DP IV AGA vf	**800 F**
REAL 3D CLASSIC vf	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
CALIGARI 24 vf	**1590 F**
IMAGINE 2	1890 F
INTERCHANGE PLUS	990 F
ESSENCE	600 F
IMAGINE 3	**N C**
ART DEP PRO 2.3	1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

26x144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE

livre avec une cartouche

88C (lit et écrit 44/88Mo)	4500 F
105 Mo SCSI	4600 F
cartouche 88Mo	750 F
cartouche 105Mo	850 F

NOM/PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE..... CP..... Tel.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT 40 F pour les logiciels, 60 F pour le materiel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

03/94D

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
	a payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Second samurai

PSYGNOSIS

La version 1200 de *Second samurai* est enfin disponible. On aurait pu penser que rien n'allait être ajouté par rapport à la version 500, qui était déjà à la limite de la perfection, et bien on avait tort, car on fait quelques petits détails sont venus se greffer au jeu de base. Quelques plans de scrollings ont perfectionné le tout : des décors de fond, des nuages, etc. L'action est un tout petit peu plus rapide et l'animation plus fluide. Quelques musiques ont été changées, ainsi que plusieurs bruitages. Le jeu n'a en lui-même pas bougé d'un poil, et demeure toujours aussi jouable et complet. Les niveaux sont restés aussi jolis et aussi intéressants qu'avant. Une phase shoot'em up surprendra les amateurs du genre, et les autres avec. Le jeu à deux est lui aussi très bien réalisé, et de nombreux obstacles seront franchis grâce à la collaboration des deux personnages. La présence de codes est très utile, car le jeu se montre peu à peu réticent à votre progression. *Second samurai* constitue, à mon sens, le meilleur jeu d'arcade spécialement pour 1200. Un cadeau que l'on aimerait recevoir, et même offrir !

G H



Un samouraï peut en cacher un autre

90%

Jeu d'action

SON	16
GRAPHISME	16
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15

1 à 2 Joueurs

- Amiga 1200 et 4000
- 3 disks
- Notice en français

Winter Olympics

US GOLD



La neige est bonne !

Ce jeu tant attendu reprend les principales épreuves des Jeux Olympiques de Lillehammer. Au programme : descente hommes, super g, slalom géant, slalom spécial, saut au tremplin, bobsleigh, luge, biathlon et patinage de vitesse. La descente hommes, conçue pour la vitesse est vue en 2D rendant une impression de 3D.

Les graphismes y sont honnêtes tout comme la jouabilité, mais l'impression de vitesse est totalement absente. La luge au contraire est en vraie 3D, mais le manque de couleurs nous laisse sur notre faim. L'ensemble des épreuves est tout de même assez complet, évitant au jeu d'être trop répétitif. On peut choisir de participer aux JO dans leur intégralité afin d'effectuer le biathlon plus quatre autres épreuves, ou bien ne participer qu'à une seule épreuve et bien sûr il est aussi possible de s'entraîner. Le niveau de difficulté est paramétrable selon que l'on joue en niveau club, national ou olympique. Les différentes scènes sont ponctuées de digits de sportifs, et les messages sont affichés en français. Néanmoins, le jeu reste très peu intéressant, et seuls les amateurs y trouveront leur compte, tout comme les nostalgiques des *Summer edition* et des *Superski*. Le seul intérêt réside dans la possibilité de faire des championnats contre d'autres joueurs et dans la bande sonore qui n'est pas mal du tout.

G H



Une descente en bobsleigh

70%

Action/Stratégie

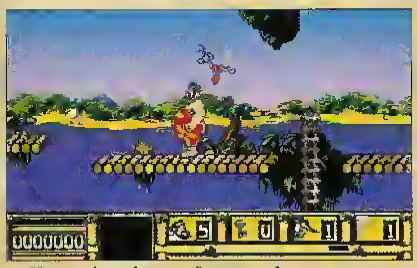
SON	14
GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	12
DURÉE DE VIE	15

1 à 4 Joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 3 disks
- Notice en français

Carlos

MICROIDS



Un peu de couleurs et d'exotisme dans vos murs

Notre celèbre chanteur national bien connu aussi pour ses pubs pour Oas (oups ! j'ai failli faire de la pub !), le dénommé Carlos, prend place dans nos chips avec un jeu de plates-formes a sa gloire. Inspire du dessin anime de Saban/TF1, *Carlos* est malheureusement un jeu assez quelconque. Le but du heros est de sauver ses compagnons captures par deux momies maléfiques a travers un nombre consequent de niveaux. A ses côtes, Carlos a un perroquet répondant au doux nom d'Oscar (a ne pas confondre avec celui de Flair) ayant pour mission de l'aider à battre les ennemis et à collecter des objets autrement inaccessibles pour notre balourd du moment. Que peut on tirer d'un tel jeu ? Il interessera certainement les petits, quant aux autres... Pourtant, la réalisation n'est pas si horrible que cela. Les graphismes, tres proches du dessin animé sont plutôt réussis. L'animation colle parfaitement à la lourdeur du personnage. Le scrolling parallaxe s'en sort plutot bien mais le grand probleme c'est qu'il manque à Carlos un



quelque chose en plus qui pourrait le sortir de la masse des jeux de plates-formes. Dommage, car Carlos est vraiment un personnage sympathique.

M H.

68%

Action

SON	11
GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	11
DURÉE DE VIE	10

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 1 disk
- Notice en français

Oscar

FLAIR

Jeu livre avec la CD-32 et ventable mascotte de celle-ci, *Oscar* débarque sur les machines AGA apres une version ECS sympathique et testée dans le numéro trois d'Amiga Dream. On retrouve donc avec plaisir le jeu de plates formes le plus coloré du monde Amiga. Autant vous le dire tout de suite, cette version est quasiment identique a celle existant sur CD-32 sauf (et vous l'aurez deviné) sur un seul point : le son. Vous y dirigez toujours notre adorable Oscar a travers des univers tres inspirés du cinéma. Ventable as du deguisement, Oscar prend la couleur locale de chacun des mondes qu'il traverse (préhistorique, horreur, militaire, etc.). Graphiquement, c'est donc identique à la CD 32 avec ses 256 couleurs et ses scrollings parallaxes. Le contexte sonore reste malgre tout a la hauteur avec de petits themes bien en adéquation avec le jeu. *Oscar* forme un tout cohérent et donnera certainement du plaisir à un maximum d'entre vous, d'autant plus que les niveaux sont nombreux. Seul point noir, c'est que *Mr Nutz* vient de sortir aussi...

M H



L'Oscar de l'espace



85%

Action

SON	14
GRAPHISME	16
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	15

1 Joueur

- Amige 1200 et 4000
- 2 Mo
- 3 disks
- Notice en français

Assassin special edition

TEAM 17

Voilà un jeu qui n'a pas honte d'être basé sur la violence extrême, et qui l'affiche d'ailleurs bien haut, ne serait-ce que dans son titre. Vous incarnez donc un tueur professionnel qui a pour mission d'assassiner le tyrannique Midan. Vous évoluez de tableau en tableau (le jeu compte seize niveaux) en quête d'une sortie, et tirez sur tout ce qui bouge. Un laser est là pour s'acquitter de cette tâche ingrate, mais vous pourrez récupérer des recharges plus puissantes pour celui-ci, des méga-armes aux pouvoirs dévastateurs. Les étoiles vous permettront peut-être de gagner une vie, et de nombreux bonus cachés vous la faciliteront. Le temps est limité pour chaque tableau, et l'action se montrant vite tendue, il sera préférable (du moins dans un premier temps) de s'exercer en mode "rookie" et de disposer de cinq vies plutôt que de jouer en mode difficile avec une vie unique. L'intérêt principal du soft est que le personnage est en totale interaction avec le décor. Il peut sauter pour s'accrocher un peu partout, et atteindre les hauts plateaux par de saisissants sauts périlleux. Il pourra même se baisser afin d'inspecter ce qui se trouve en-dessous de lui. Ce logiciel de Team 17, pourtant en série "budget", remplit parfaitement son rôle. Un super jeu d'arcade à l'animation exemplaire avec lequel on peut dire que l'on prend vraiment plaisir à jouer.



Il se prend pour Stallone

G.H

83%

Arcade

SON	15
GRAPHISME	13
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	14

1 Joueur

- Tout les Amiga
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

Simon the sorcerer

ADVENTURE SOFT



Simon veut téléphoner maman

La version 32 couleurs de *Simon the sorcerer* m'avait fortement impressionné, comme vous avez pu le constater dans le dernier numéro. Je n'ai pas été déçu par la version 1200, mais l'ayant attendue pendant si longtemps, je pensais trouver des graphismes encore plus réussis. Non pas que les écrans ne soient pas agréables à regarder, loin de là, mais la version 500 était à ce point superbe que je croyais que là, j'allais en tomber par terre.

Le jeu est bien sûr identique à la précédente mouture, et les graphismes ne font que rajouter un "plus" non négligeable au soft. Simon doit toujours retrouver le magicien qui est le seul à pouvoir le renvoyer dans le monde et l'époque d'où il vient. Nombre de rencontres et d'objets mettront votre esprit à l'épreuve, et les énigmes vous procureront de longues heures de réflexion. Allez, bon d'accord, encore une petite aide pour ceux qui ne se seraient pas contentés des tuyaux qu'Huggy a fourni le mois dernier . grâce au détecteur, vous récupérerez une pierre, mais pour en découvrir le contenu, seul le marteau du forgeron pourra vous aider. Nul besoin de vous rappeler toutes les options du jeu, car j'ai déjà été assez bavard la dernière fois.



En clair, un logiciel à ne pas manquer, surtout depuis que cette version AGA est disponible et en fait le meilleur jeu d'aventure actuellement sur Amiga 1200.

G.H

91%

Aventure

SON	12
GRAPHISME	18
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	17

1 Joueur

- Amiga 1200 et 4000
- Installable sur disque dur
- 9 disks
- Notice en français

PHOENIX-DP

LE TOP DU DOMAINE PUBLIC POUR AMIGA ET CD32

SELECTION SPECIAL 1200

4126 à 29	WORLD OF MANGA de Comax	Slide show
4142/43	SCAN IS LAME de Syntex	Slide show
4220	AGATHA de Scep3c	Demo
4221	BIZING de Ivory	Demo
4222	HARMAGEDON de Infect	Demo
4223	FATAL MORGANA de Tragedy	Demo
4224	FULLMOON de Virtual Dreams	Demo
4225	EMPTY HEAD de Rednex	Demo
4226	SMELL LIKE de Arise	Demo
4227/28	ORIGIN de COMPLEX	Demo
4229/29/30	RAY WORLD de Deform	Demo
4250/51	RETINA AGA SOURCE	Sources Asm AGA
4252	MAGIC WORKBENCH	Le must pour 3.0
4253	MAGIC ICONS	Icones pour MagicWB
4269	A1200 DIAGS	Diagnostics pour 3.0
4270	A1200 FIX DISK	Utilitaires pour 1200

LA SELECTION DU MOIS

COMPATIBLE 1.3 / 2.0 /3.0

4198 à 4201	SONIC ATTACK de Dual Crew	Music disk
4202/03	MUSIC 2 SURVIVE de Enjoy	Music disk
4204 à 06	DIZZY TUNES de Spaceballs	Music disk
4211	CARYOM - SHINCAHN de Melon	Demo
4212	MIND EXPANDING de Melon	Demo
4213	PHA D de Scoopex	Demo
4214	FIRST DEMO de 7 Awards	Demo
4215/16	9 FINGERS de Spaceballs	Demo
4217	ARTE de Sanity	Demo
4254	PROTRACKER V 3.15	Prog. musical
4257/58	EAGLE PLAYER 1.5	Multi-Player musical
4260	Mr BACKUP	Backup disque dur

4232 à 42 FRED FISH EXTRA DISKS

Compilation de programmes inedits du 1er CD ROM de Fred FISH

PHOENIX- DP
DISTRIBUTEUR OFFICIEL
DES COLLECTIONS

PHOENIX DP	1 - 4300 et +
FRED FISH	1 - 950 et +
CAM	650 - 941 et +
AMOS DP	1 - 359
DPAT	1 - 49 et +
17 BIT SOFT.	1 - 2696 et +
LSD Legal Tools	1 - 144
ASS. Gemes	1 - 150
SCOPE	1 - 220
X' AGA	1 - 34
AM/FM	1 - 17

Catalogue complet et détaillé des collections PHOENIX, LSD, AMOS, AM/FM, DPAT, AMOK, 100 dernières Fish et Cam, Index 17 Bit et Assassins, sur 2 disquettes 15 Frs

AUTRES CATALOGUE SUR DISQUETTES

Catalogue FISH 5 Frs — Catalogue CAM/Scope 5 Frs
Catalogue 17 Bit/ Ass 5 Frs — Catalogue X'AGA 5 Frs

Les dernières titres de la collection 17 Bit

2673	ASTRONOMY V 2.1
2674	DR WHO VARIATIONS ON A DISK
2675	CDTV /CD32 KEYBOARD ADAPTATOR
2676	ABC GRAVEPINE 16
2677	WEDDINGS VIDEO 1
2678	WEDDINGS VIDEO 2
2679	HELIOPOLIS DEMO
2680	HYPNOSIS DEMO by PERSPEX
2681	BLUE ROSE FONTS 1
2682	BLUE ROSE FONTS 2
2683	BLUE ROSE FONTS 3
2684	VIDI WORKSHOP 1
2685	GROOVY DEMO by LEMON
2686	AZSPELL V 2.02
2687	ONFORM V 1.1
2688	ADRESSPRINT V 4.0
2689	PRISM SLIDE by MELON
2690	ANIM HELPER
2691	TECHNO TRACKS 2 by TROJANS
2692	MAGNUM V1.6
2693	SCALA BACKGROUNDS 1
2694	SCALA BACKGROUNDS 2
2695	JETSTRIKE DEMO
2696	ERIKA SLIDE (AGA)

A SUIVRE

CD ROM

PHOENIX DP EST DISTRIBUTEUR OFFICIEL DES CD ROM 4LIMATHER4, WEIRD SCIENCE, WALNUT CREEK, F.FISH, MULTIMEDIA, OPTONICA, NEWMEDIA, PHILIPS CD VIDEO.

CDPD 1, 2, ou 3*	280 Frs
DEMO COLLECT 1* ou 2 *	250 Frs
17 BIT COLL. 1 (2cd)	350 Frs
17 BIT COLL. 2	250 Frs
MULTIMEDIA TOOL KIT	250 Frs
AMIGA AMINET	250 Frs
FRED FISH CD ROM 1 ou 2	350 Frs
FRACTAL UNIVERSE	250 Frs
PREY ALIEN ENCOUNTER**	299 Frs
NOW GAMES Vol.1 ** ou 2 **	250 Frs

* = compatible CD32 ** = Pour CD32 uniquement

CD AUDIO 119 Frs — HOBBITS & SPACESHIPS DE B LYNNE, MONTAGE DE B LYNNE, SOUNDS DIGITAL D'A. BRIMBLE

TARIFS DP

(Frais de port inclus)
de 1 à 9 disks : 20 frs
de 10 à 49 disks : 14 frs
50 disks et plus: 10 frs
option envoi colissimo + 10 Frs
option recommandé + 15 Frs
contre remboursement + 50 Frs

ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE, MANDAT OU CB

BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel: 59 82 95 00

Adeline software

Adeline Software, filiale du groupe Delphine, recherche programmeurs pour développements de jeux sur Consoles.
Connaissance de l'assembleur 80x86 et 68000 approfondie.

Poste basé à Lyon. Cadre de vie, ambiance de travail et salaire motivants.

Envoyer CV + lettre à :
Adeline Software,
27 rue de la Villette
69003 Lyon.
Tel : 78 53 75 93.

Nord & sud

IMPRESSIONS

Si vous êtes blasés par les wargames futuristes ou si vous êtes un inconditionnel de l'Amérique de la fin du XIX[e] siècle, alors ce logiciel pourrait bien vous intéresser. *Nord et sud* vous plonge en pleine guerre de Sécession, période de tumultes pendant laquelle les Nordistes (fédéraux) et les Sudistes (confédérés) s'affrontèrent sans pitié. Le jeu est bien évidemment un wargame dans lequel il faudra user de toute sa stratégie pour vaincre l'autre camp. L'interface graphique est plutôt celle d'un utilitaire que celle d'un jeu. En effet, de nombreuses fenêtres, boutons, gadgets et menus occupent l'écran. La carte des Etats-Unis (l'écran principal) peut être scrollée grâce à des sliders, et l'on peut alors choisir une (ou plusieurs) division(s), et s'informer de ses capacités, pour enfin lui indiquer un itinéraire, plus ou moins important en fonction des points de déplacement qui vous sont attribués. On tentera de prendre une ville à l'ennemi, ou on lui livrera une bataille en bonne et due forme, et on pourra même se déplacer en train ou en bateau pour aller plus vite et appliquer une stratégie réfléchie. Il ne faudra pas oublier de gérer les ravitaillements et protéger ses villes (barricades). Lors des batailles, on change alors d'écran pour pouvoir gérer les déplacements de l'infanterie, de la cavalerie et de l'artillerie. Le jeu est malheureusement trop simpliste (peu d'options sont disponibles) et les graphismes vraiment sommaires. Reste la possibilité de suivre de semaine en semaine, la progression réelle de la guerre, grâce à un historique assez détaillé. On s'ennuie un peu trop, et c'est bien là le problème.

G.H.



Ne soyez pas trop con... fédéres

65%
Wargame

SON	10
GRAPHISME	12
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	14

1 à 2 Joueurs

- Tous les Amiga
- Installable sur disque dur
- 1Mo
- 2 disks
- Notice en français

Jetstrike

RASPUTIN

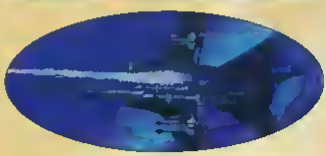
Voici un simulateur tout à fait surprenant. L'habituelle vue 3D a cette fois été remplacée par une vue 2D typique des jeux d'arcade. Le maniement est assez inhabituel et malaisé, jugez plutôt : un mouvement du joystick vers le bas et l'avion tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, un autre vers le haut et il effectue une rotation rétrograde. Les directions gauche et droite augmentent ou diminuent la vitesse de l'engin. Après avoir choisi l'avion le plus approprié (ou même un hélico), vous pouvez aborder l'une des missions disponibles.



C'est plutôt un flop gun !

Quantité d'armes et d'indicateurs sont présents, afin de rapprocher le jeu d'une véritable simulation. Les ennemis que vous détruirez en vol laisseront parfois des bonus que vous vous empresserez de ramasser, afin d'accroître votre puissance de feu, effectuer des réparations sur votre appareil, obtenir un siège éjectable ou bien une armure. Malheureusement, ni le mode de contrôle (le premier décollage risque fort de devenir un véritable plongeon) ni les graphismes (trop dépouillés) ne pourront apporter à ce logiciel un quelconque intérêt. Le jeu est pratiquement injouable et ne contentera pas les amateurs de shoot'em up, et encore moins les adorateurs de simulation. Un tout petit jeu à l'intérêt presque inexistant.

G.H.



40%
Action

SON	10
GRAPHISME	10
ANIMATION	6
JOUABILITÉ	5
DURÉE DE VIE	5

1 à 2 Joueurs

- Tous les Amiga
- 2 disks
- Notice en anglais

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE C'est tout l'Univers du Domaine Public pour votre Amiga...

Sélection des incontournables !!!

Le compactage et le système est le même que le lzh. Extracteur. Exemple : (2 x 3) ... compatible avec les systèmes ... et 3 ... un peu plus ... (1 x 3) ... Compatible ... avec les systèmes 1 3 et 2 ... uniquement. Si la compatibilité n'est pas donnée, la fonction ... sur tous les systèmes sauf ceux cités contraire dans la description.

Réfs Noms et description

UTILITAIRES DIVERS.

CP09A PowerCache v47.64 : Permet d'activer un cache pour décupler la vitesse des accès aux disques (2 x 3 ...)
FH15A DiskEditor v1.3 : Editeur de disque complet. Permet de réparer ou modifier des secteurs sur les disks
FH136 Diskbelt v11.20 : Récupère les boîtes à vers ... supprimés ou effacés. Efficace sur 2 1/3 y. (2 x 3 ...)
FL234 DMS v1.02 : Permet de compresser un disque ... en fichier. Très pratique pour ... et Internet (ent
FH32 Magic WB v1.2p : Nouvelle version ... pour avoir ... disque bleu, icônes et patterns sur votre Workbench (2 x 3 x)
FH144 RunLame v1.25 : Un utilitaire qui décompile le système ... pour essayer de faire tourner d'anciens programmes.
FH416 VirusZ II v1.02 : Excellent ... un peu ancien mais ... et redoutable pour le virus. Très ample. Remplit (2 x 4)
FF979 ToolManager V2.1 : Un ... essentiel pour ... utilisant pour Workbench 2.x ou 3.x. Encore ... et indispensable des
NF873 ToolManager V2.1 : Idem ... Disque dur ... et anglais. Dernière ... (2 disques requises)
NF903 SuperDuper v3.0 : Copieur ... le disquettes, très rapide ... jusqu'à 4 copies ... même ... plus la RAM
NF904 PowerDate v38.200 : Formate ... et ... disque dur ... et copie ... avec Power Packer
FF854 ARexxbox v4.03 : Permet de faire une ... du système ... Utilisé ... et langage ... Version française
FF935 VirusChecker v6.33 : Détecte ... présents dans ... puissant ... tout ... et ... réseaux de virus les plus ... (2 x 3 x)
SH2167 SoundWB Editeur v1.2 : Remplace ... par ... du Workbench ... des ... sonores. Très ... à personnaliser. Sons ... Des échantillons ... suivants sont fournis et utilisés par ... (2 x 4)
SH2158 ZEO V1.3 : Nouvelle ... de gérer ... de texte. Result ... entièrement en français. Gère ... Compatible (2 x 3 x)
DM4745 AmiTEL v0.36alfa : Emulateur Minitel ... avec ... Tous les ... pour ... rapide ... impression etc. V.F
FB234 Termanus v2.0d : Logiciel ... complet ... émulateur ... de termit aux ... Requiert un modem
SH2280 Astrologie V1.0Demo : Un ... très ... sur les ... Documentation ... (Anglais). Permet ... Nombreuses ... Chiffre. Thème. Astro ... pour établir votre thème complet. Tout est en français et simple d'emploi. Version démo. (2 x 3)

UTILITAIRES GRAPHIQUES, IMAGES...

CP09A Rendit 24 v1.05 : Convertit les formats ... IFF, JPEG ... vers ... IFF ... Les ... et ... Détecte ... AGA ... présent
FB554 S-4 Ilm5 v1.3 : ... programme très ... matures 4nim 5 en ... Encore ... assez ... auto-affichable
FB37 MainActor v1.21 : Nouveau ... de ... package ... qui permet ... de créer ... modifier ... pour les animations. (2 x 3 x)
FB22A ViewTek v2.0 : Le meilleur ... IFF, Multi ... Image ... GIF, JPEG, HAM8, IFF ... Le ... JHAM ... et ... animées. (2 x 3 x)
FB28 EDTView v0.5 : Un ... Image ... IFF, GIF, PCX, PNG, JPEG ... et ... de conversion. (4 x)
FB413 IFF2Icon V1.0 : Permet de convertir ... images IFF ... de ... manière ... quelle ... le ... en ... (2 x 3 x)
FF940 BigAnim V3.3 : Joue des ... animations IFF ANIM 5 ... trop ... large pour ... être ... chargée ... en ... mémoire. (2 x 3 ...)
SH4 1 Scream Painter v2.5 : Excellent ... logiciel de ... dessin ... en ... français. Livré ... avec ... des ... nuts à ... distribuer.
SH2000 AMIrren v1.3 : Nouvelle ... version ... et ... supporte ... options de ... morphing ... entièrement ... en français.

MUSIQUE...

FB188 SoundMachine v1.0 : Permet de ... et ... sauver les ... musiques ... RAW, IFF, VOC ... et WAV
FF940 OctaMed V9.0 : Editeur ... musical ... 8 canaux et ... compatible ... Midi. Disponible ... en version CD
FH919 DSound v1.30 : Utilitaire ... la ... son au format ... SVX. Le ... pour ... décharger ... directement ... en ... mémoire
FH91970 ProTracker V3.1b : Excellent ... éditeur ... musical. Le ... utilisé ... par les ... musiciens ... sur Amiga
FH92117a Eagle Player : Un des ... meilleurs ... lecteurs ... de ... modules. ... reconnaît ... tous les ... formats ... et ... utilise ... très ... simple
FH92117b Eagle Player : ... complément ... à ... l'archive ... en ... deux ... disquettes.

BUREAUTIQUE, GESTION, BASE DE DONNEES...

FF810 QuickFile v1.33 : ... de ... base de ... rapide ... simple ... et ... efficace ... Supporte ... jusqu'à 255 champs ... par ... et ... Import ... Export ASCII ... etc...
CP09A CataLister v1.2 : Permet ... de ... et ... imprimer ... des ... disquettes ... de ... cassettes
SH641 DiskLabs v1.3 : Permet ... de ... rapidement ... et ... de ... pour ... disquettes. Version ... française
SH7107 Quotjet v3.9F : Pour ... et ... de ... en ... français. Projets ... vos ... comptes ... bancaires ... de ... et ... gérez ... votre ... et.
SH1505 Chequejuc v1.3 : Permet ... de ... chèques ... et ... vérifier ... la ... saisie ... en ... temps ... Simple ... d'emploi.
SH2276 Association 1001 : Un ... logiciel ... en ... français ... de ... la ... gestion ... d'une ... association. Gestion ... des ... adhérents, des ... cotisations, ... recherches ... multicritères ... + ... des ... infos ... sur ... les ... associations.

JEUX...

SH2093 Le Pendu : C'est ... le ... jeu ... qui ... vous ... sauve ... du ... pendu. Très ... original ... Utilise ... un ... nouveau ... graphique ... sonore. Dictionnaire ... de ... 1443 ... mots ... à ... trouver.
SH2271 Piège : Jeu ... d'aventure ... graphique ... & ... sonore. ... Vous ... êtes ... dans ... une ... maison ... piégée. ... A ... vous ... de ... fouiller ... toute ... la ... maison ... pour ... retrouver ... le ... code ... de ... la ... bombe ... qui ... a ... déposé ... dans ... la ...

ASSASSINS GAMES 1 à 148...

Une collection de 148 disquettes avec les meilleurs jeux du domaine public du freeware et du shareware pour votre Amiga !!! Soit un total de plus de 500 pour tous les gouts dans tous les domaines... A voir !!!!

THE PARTY'93...

FDS2281 à FDS2298 The Party 93 : Modules 1 à 18
Des disquettes avec ... modules ... ceux de la Party 93. A écouter avec Eagle Player par exemple. Les disquettes peuvent être ... séparément.

FDS2241 à FDS2257 The Party 93 : Gfx 1 à 7
... disquettes avec toutes les créations graphiques GFX de la Party 93. Les deux premières sont consacrées aux images au format HAM8. Les disquettes ... peuvent être ... séparément.

FDS2258 The Party'93 : 40 ko Intros. Les ... ko 40 ko de la Party 93

FDS2305 Alle Complex : Origin. Une ... démo AGA ... deux disquettes classée ... 1 à la Party'93

FDS2306 Virtual Dreams Fatnight : Full Menu. Démo AGA classée ... à la Party 93

FDS2307 Sanity : Arte. Demo pour ... de ... Amiga ... de la Party 93

FDS2308 Sth SpaceBalls : 5 Fingers. Démo ... 3 disquettes ... aurait pu ... Oscar ... State Of The Art. Et ... pour ... State Of The Art. Mais ... une 4ème place ... seulement ??? Et ... actuellement ... sur Trus les Amiga avec ... de la mémoire Fast.

FDS2310 Infect : Hermalegon. Jolie ... démo AGA ... 8ème de la Party 93

3615 FDS & 36 14 FDS

Des milliers de logiciels à télécharger avec des nouveautés tous les jours !!! Des jeux, utilitaires, démos, modules, images X, etc... Les rubriques spécialisées, le dialogue direct, les forums, etc... Chaque minute sur le 36 15 FDS vous fait gagner un crédit de 20 Ko à télécharger à moindre coût sur le 36 14 FDS (0,13 F la minute à partir de 22h30). Recevez gratuitement la disquette du protocole de téléchargement Amiga ou PC en faisant la demande directement sur le 36 15 FDS.

COLLECTIONS DISPONIBLES

FDS à Shareware Compense 1 à 2323 - CAM 1 à 841 et + - Fred FISH 1 à 970 et + - UGA 1 à 32 et + sous licence pour la France - TSWF 1 à 26 - TBAG 1 à 46 - CLIP 1 à 20 - Amicus 1 à 26 - Assassins Games 1 à 148 et + - Assassins Utils - AMOS PD 1 à 359 - DPAT - DPAF - ainsi qu'une collection musicale exclusive +450 modules, 9000 échantillons et des Midifiles

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL
62, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.72.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NUMERO DE REFERENCE DES DISQUETTES : _____

Nbre de disquettes (ref. C + FF + FDS, etc...) : _____ x 12 Frs = _____ Frs
Nbre de disquettes (ref. SH...) : _____ x 21 Frs = _____ Frs
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE : 25 Frs = _____ Frs
FORFAIT RECOMMANDATION (assurance facultative) : 12 Frs = _____ Frs
( ) Catalogue Complet (9 disks) : 15 Frs avec une commande (20 F sans) = _____ Frs
ou ( ) Catalogue des news du mois (1 disk) : 5 Frs avec une commande = _____ Frs
KIT DE TELECHARGEMENT (Cable + Logiciel MoonAm FDS) : 75 F = _____ Frs
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT ICOINT = _____ Frs

Si votre commande atteint 100 Frs et si vous avez une Carte Bleue, vous pouvez la passer par téléphone ou par fax de 9h à 18h ou directement par le BAL FDS1 de 24. Les commandes passées avant 15 h sont traitées le jour même.

NOM _____ Prénom _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____

Date et Signature

Amiga Dream 03/94 : Les marques citées sont déposées
et n'oubliez pas d'aller jeter un œil dans la rubrique Bons Plans d'Amiga Dream

CENTRE INFORMATIQUE AMIGA

☎ TEL: 94.88.61.80 ☎

Tapis souris gratuit pour tout achat ordinateur

AMIGA CD 32 2490 F

JEUX CD 32

American foot 299F/Lotus turbo Trilogy 299F/Microcosm 399F
Sensible soccer 249F/Jurassik park 349F/Pinball Fantaisie 329F
Nigel Mansell 299F/ Dangeroos streets 299F/Surf Ninja 299F

VIDEO

Carte Full Motion Vidéo v.f. **1690 F**

FILMS 195 F

Star Trak VI/Black Rain/Les nuits Fauves/Danse avec les loups etc

ORDINATEUR

AMIGA 1200	**2490 F**
AMIGA 1200 DYNAMITE	**2990 F**
AMIGA 1200 + DD80Mo	**4190 F**
AMIGA 1200 + DD120Mo	**4690 F**
AMIGA 4000/30 DD 80 Mo	**9990 F**
AMIGA 4000/40 DD 120 Mo	**16590 F**

OVERDRIVE

Overdrive 170 Mo	**2390 F**
Overdrive 250 Mo	**3090 F**
Overdrive 325 Mo	**3890 F**

MONITEURS

A 1085 S couleur	**1190 F**
A 1084 S couleur	**1490 F**
A 1942 trisynerbone	**3500 F**

JEUX 1200

Air bus USA-305F / Allien breed II AG-345F / Syndicate-230F
F 117 A - 320F/ F1 Grand Prix-330F/Body blows-269F/ etc.....

DIVERS PROMOS

HOME MUSIC KIT Digitaliseur 900Khz + 32 effets	**590 F**
Drive 3.5 externe blitz antivirus	**720 F**
Estension mémoire 500 /512Ko	**250 F**
Scanner à main 64 tons de gris	**1290 F**
Manette Speedking Antofire	**160 F**
Souris Zydec 300 CPI	**290 F**
Tapis souris Zydec bleu	**50 F**
Boite de 10 diskettes 3.5 DD neutre	**41 F**

N'hesitez pas à nous cntacter -C.I.A est à votre écoute.

A RETOURNER A : C.I.A. 1233 Route de LA SEYNE a SIX-FOURS
83500 LA SEYNE SUR MER

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE

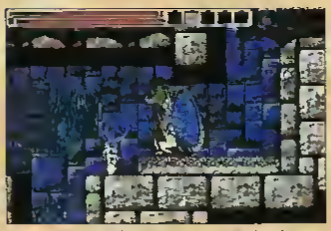
QUANTITE	DESIGNATION	PRIX UNIT	PRIX TOTAL
	FRAIS	**POSTAUX**	**+ 60.00F**
		TOTAL	

REGLEMENT PAR CHEQUE A L'ORDRE DE C.I.A.

Fantasy flyer

GALLICA

Voici le premier produit de la toute jeune société Gallica : *Fantasy flyer*. Dans ce jeu, plusieurs créatures magiques se sont alliées pour... passer des niveaux, rien de plus. En effet, pour une fois la documentation a jugé bon de faire l'impasse sur le scénario (qui s'en plaindrait ?). Chaque personnage possède des caractéristiques propres, que ce soit au niveau de la physionomie comme à celui des compétences. Kathea, le personnage principal est un dragon qui peut voler, cracher du feu et se transformer en un cocon dur comme du roc. Megh est un lutin très résistant qui excelle dans l'art de l'escalade. Uninkin lui aussi peut voler et même se transformer en fleur pour se défendre. Les pouvoirs de chacun seront mis à contribution au profit de l'équipe, afin d'atteindre la fin du niveau. Au pire, Kathea devra y arriver



Attention il peut se mettre en boule

seul. Des objets seront même utilisés pour interagir avec le décor. Mais la réalisation ne tient pas ses promesses. Ce qui aurait pu être un superbe jeu d'action/réflexion n'est en réalité qu'un flop. Les graphismes, quoique fins et fouillés sont d'une tristesse incroyable. La jouabilité est entâchée de trop nombreuses fonctions accessibles au clavier (pour changer de personnage, d'objet...). L'animation est plutôt bizarre et l'ensemble d'un ennui monstre. On leur pardonnera parce que c'est leur premier soft, mais il ne faudrait pas que cela devienne une habitude, car leur passage dans le monde Amiga pourrait n'être qu'éphémère..

G.H.

52%

Arcade

SON	12
GRAPHISME	10
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	6
DURÉE DE VIE	11

1 Joueur

- Tous les Amiga
- Installable sur disque dur
- 3 disks
- Notice en français

Fantastic Dizzy

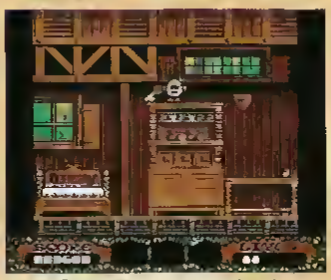
CODEMASTERS

Un personnage assez inhabituel va venir bouleverser les traditionnels guerriers et autres "street warriors" qui pullulent dans les jeux de plates-formes. Dizzy, le héros, n'est autre qu'un petit oeuf à l'apparence fragile mais dont le courage est le principal caractère (il est clair que cette omelette n'est pas une femmelette). Sa copine Daisy ayant été kidnappée par le mauvais génie Zaks, Dizzy tentera tout son possible pour la délivrer des griffes de l'infâme sorcier. Ne possédant aucune arme, il évitera dans un premier temps le contact avec les ennemis. Mais il peut quand même ramasser certains objets, afin de s'en servir plus tard, pour peu qu'il devine à quelle fin ceux-ci sont destinés (une planche servira à construire un pont, un insecticide endormira une plante carnivore...). Ne pouvant transporter que trois objets à la fois, il devra donc les choisir avec perspicacité. Les tableaux sont énormes, et s'enchaînent les uns à l'intérieur des autres (le village dans les arbres, les souterrains, la plage...). Des niveaux bonus reprenant le principe du puzzle/taquin ajoutent à l'intérêt du jeu. Les énigmes vous donneront du fil à retordre et vous obligeront à de nombreux déplacements. Les graphismes et l'animation sont sympas, mais les musiques un peu soulantes. Le jeu est agréable, cependant il est un peu long et répétitif. Sa dificulté le destine aux joueurs avertis, qui ne manqueront pas de s'y attarder.

G.H.



Un oeuf dur a...



Dizzy n'est pas une omelette !

74%

Plates-formes

SON	11
GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	16

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1Mo
- 2 disks
- Notice en français

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3.5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2.5" interne, il se montrera entierement compatible avec celui-ci et **2 a 10 fois plus rapide**. Il se connecte tres simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



	TEL
Overdrive 120 Mo	2 190 F
Overdrive 170 Mo	2 390 F
Overdrive 210 Mo	2 490 F
Overdrive 250 Mo	

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 a 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68040 à 25 Mhz + 6 Mo de RAM 32 bits + disque dur IDE de 250 Mo + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français ..... **14 990 F**

Autres configurations A4000 ..... nous consulter

SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO ..... **1 190 F**

Scan Doubler permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz même le "Boot Menu" et les jeux sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) ..... **1 690 F**

68882 a 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 ..... 800 F

68882 a 33 Mhz pour AMIGA 4000 030 ..... 900 F

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ AMEM-32 / 2 Mo
+ FPU 20 Mhz

3 990 F

CARTE ACCELERATRICE A1200

Blizzard 1230 TURBO

Carte accelératrice 68EC030 a 40 Mhz + option 68882 jusqu'a 50 Mhz + extension mémoire autocontig jusqu'a 64 Mo de RAM 32 bits par barettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option controleur SCSI2 ..... **2 690 F**

Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits ..... **3 390 F**

Reprise cartes mémoires internes ..... nous consulter

Blizzard 1220/4 : Carte accelératrice 68020 a 28 Mhz et 4 Mo de RAM avec horloge et coprocesseur ..... **2 490 F**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz 512 Ko de RAM extensible a 16 Mo controleur Floppy et IDE integré support des slots PC support co-processeur ..... **2 790 F**

Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM ..... **4 390 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour obtenir vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP (le laser 500, 500C et 550C), Canon Swin24, etc. Manuel en français. Multi-tâche entièrement transparent sous tous les OS ..... 490 F

ELVIRA 1.3

Switcheur de ROM 1.3/3.0 pour AMIGA 1200. S'installe simplement sur le support des ROM 3.0 de l'AMIGA 1200

ELVIRA 1.3 ..... 490 F

ELVIRA 1.3 avec ROM 1.3 ..... 850 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 ..... 2 490 F

Disque Dur 60 Mo pour A1200 ..... **1 250 F**

Disque Dur 80 Mo pour A1200 ..... **1 550 F**

Disque Dur 120 Mo pour A1200 ..... 1 950 F

Les disques durs sont livrés complets avec visserie, cable, notice et disquette d'installation. Installés avec 10 Mo de DP Egalen et un pour A600

Moniteur Couleur Stéréo 1084S ..... 1 190 F

Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084S ..... 1 390 F

Moniteur couleur Stéréo Multi sync 1942 ..... 2 990 F

Cable péritel pour AMIGA ..... 90 F

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digital seur vidéo le plus vendu en Europe ! Tres simple a utiliser et super rapide. Digitalise au choix a partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps reel en et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA ..... 590 F

Vidi 12 RT : version Temps Reel du Vidi 12 ..... 1 490 F

Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps reel jusqu'a 720x576 en 16 millions de couleurs a partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA ..... **2 490 F**

Megamix Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps reel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché ..... **350 F**

SWITCH-ITT

de Gabriel Lhonneur : selecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Wb 1.2/1.3 au 2.0 en maintenant au clavier une beep sonore et manuel en français

Switch ITT (sans ROM) ..... 250 F

ROM 1.3 ..... 170 F ROM 2.04 ..... 190 F

Composants

Alimentation A500 A500+ A600 et A1200 ..... 350 F

Pieds détachables A1200 : claviers supports de LED alimentations, câbles, rentel, lecteur de disquettes sous ..... nous consulter

Souris Cherry R373 ..... 190 F

Souris ST1 ..... 80 F

Adaptateur Amiga/Atari pour imprimante Epson AMIGA ..... 590 F

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme periphérique de sauvegarde et plus de votre disque dur même ou encore cor me une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40 ou meme 120 Mo en poche. Il se montrera, de plus, 2 a 5 fois plus rapide qu'un disque dur interne

AMIQUEST 60 Mo ..... 1 990 F

AMIQUEST 80 Mo ..... 2 290 F

AMIQUEST 120 Mo ..... 2 990 F

« *l'AmiQuest est un excellent produit ... que de soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer* » (teste dans le numéro de mars 1993 d'AmigaNews !)

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 ADD 2000

QUANTUM 127 Mo 17 ms 0 Ko	2 490 F
QUANTUM 1.0 Mo 17 ms 0 Ko	2 590 F
CONTROLEUR SEUL	990 F
Version A500 et A500+	+ 200 F

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 1 Mo pour ADD	1 190 F
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD	2 200 F

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ-354A interne	450 F
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA	490 F
CHINON FZ-357A interne Haute Densité	990 F
CHINON FZ-357A externe Haute Densité	1 190 F

Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles avec tout AMIGA a partir du Kickstart 2.04. Specifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32 : carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée, support coprocesseur et 4 Mo de RAM ..... **1 990 F**

AMEM-32 1 Mo ..... **990 F**

AMEM-32 2 Mo ..... **1 490 F**

2 Mo interne pour A500 ..... 990 F

Extension mémoire pour A500 et A2000 ..... nous consulter

Kit 2 Mo pour ADD A3000 etc ..... 1 190 F

Kit 4 Mo pour ADD A3000 etc ..... 2 290 F

SIMM 4 Mo de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 ..... 1190 F

Reprise de barrette de 1M ou de 4M de RAM ..... 100 F

Prix TTC au 2 décembre 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles, garantie 1 an sur matériel. Toute erreur ou oubli ou incomplet donnant lieu a une mise en redressage et/ou de conditionnement est. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 50 F. Contre remboursement : 100 F. Frais d'expédition des imprimantes et des moniteurs : nous consulter. Vous ne trouvez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE _____ DATE _____ SIGNATURE _____ AD-0134

[ ] Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	Frais de port	
	TOTAL	

☐ Reglement a la commande par chèque

☐ Reglement en contre remboursement

Les meilleurs logiciels du DP

AMIGA

Sélection de Mars

BUNNY BLAST
Un jeu de tir au lapin pour chasseurs chevronnés. Là au moins, le gibier ne manque pas. Mais que fait la SPA

ROBOULDIX
Un clone de BoulderDash très original : vous devrez utiliser de nombreuses astuces pour finir chaque niveau. Attention à vos nerfs

Disquette réf : AM 500
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

TRIK TRAK
Pour les joueurs de Backgammon, en voilà un très bien réalisé et qui sera un redoutable adversaire

PARTICLE MAN
A mi-chemin entre PacMan et BomberMan, vous devrez ramasser toutes les bombes que laissent traîner les bêtes bizarres qui se baladent dans les labyrinthes



Disquette réf : AM 501
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

KUNG FU CHARLIE
Un honorable jeu de plates-formes qui vous fera passer pour le Bruce Lee de l'Amiga.

SHANGAI 93
Grande est votre sagesse si vous arrivez à bout de ce jeu de Mah-Jong général

Disquette réf : AM 502
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

BILL
Un jeu qui se situe entre le billard et le golf : vous devez pousser la boule de votre adversaire dans le trou. Pas évident avec les bosses et les creux

OUVERTURES
Amis des échecs bonjour : ce logiciel vous initiera aux techniques des ouvertures. Et il en connaît un paquet. Idéal pour faire des progrès
(Pour A500+ et 600 : il faut le Kickstart 1.3)

Disquette réf : AM 503
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

HIGHT OCTANE
Une course de voitures façon MadMax avec des bolides armés. Le jeu à deux est possible sur un même écran, vue aérienne, action trépidante. Bref, tous ce qu'il faut pour faire un excellent jeu



Disquette réf : AM 504
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

YAMS
Un jeu de Yams, vous savez ce jeu de dé où il faut faire des combinaisons. Il est génial

FQUILOG
Un jeu de MasterMind bien fait

RUMMY
Pour les joueurs de Rami : voilà un logiciel qui fera de l'Amiga un adversaire redoutable

SPEED
Va falloir aller vite pour prendre l'ordinateur de vitesse dans ce jeu de carte qui s'inspire de la célèbre Crapette

Disquette réf : AM 505
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

FIGHTING WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des Street Fighter. Sprites énormes, animations, jeu à deux, coups spéciaux... Tout y est.



Disquette réf : AM 506
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

CAVE FIGHT
Vous vous croyez adroit au joystick. Essayez ce jeu vous devez à bord de votre navette éviter tous les obstacles et robots ennemis qui jonchent les niveaux.

Disquette réf : AM 507
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

BLOAD RUNNER
Une nouvelle version du mythique LodeRunner : l'ancêtre des jeu de plates-formes. Grâce à cette nouvelle version, il n'a pas pris une ride.

KARATE WORM
Un jeu d'aventure, arcade, plates-formes où vous mettrez dans la peau d'un boudin plastifié karatéka poursuivi par des Smurfs fous. (Il délire le mec !)



Disquette réf : AM 508
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

BUZZBAR
Un shoot em up vu de dessus où on est totalement libre de ses mouvements comme dans Blastar. Une belle référence non ? Vous devez shooter tous les vaisseaux qui virevoltent autour de vous

Disquette réf : AM 509
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

WACKY RABBIT
Vous êtes un lapin qui trotte dans les prés. Chaque niveau est un véritable labyrinthe. Trouvez en la sortie en évitant le chasseur et en mangeant les fleurs

SIMON
Selon le principe mondialement connu, reconstituez de mémoire la séquence musicale et lumineuse que l'ordinateur aura jouée

PORK A PORK
Des loups montent et descendent sur l'écran accrochés à des ballons. Tirez dans les ballons pour les tuer car ils ont la même intention de dévorer le petit cochon rose et dodu que vous incarnez.



Disquette réf : AM 510
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

SUPER BLOCK OUT
Un Tétris où on ne s'en lasse pas. Surtout lorsqu'ils sont de la qualité de celui-ci et qu'ils offre des pièces aux formes inhabituelles

TRAX
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Tétris mais les pièces doivent être disposées pour remplir un espace. Défini et orné de nerfs assurés

Disquette réf : AM 511
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

REBOUND
Pong comme vous ne l'avez jamais vu. Une super réalisation pour un classique remis au goût du jour. Possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs, voix digitalisées, bruits de la foule, tout y est. C'est génial.

WHITE RABBITS
Aidez le petit lapin à rejoindre la sortie en circulant sur les éléments du décor. Cette version vous propose 5 niveaux de torture pour les nerfs



Disquette réf : AM 512
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

INSECTOIDS
Un shoot em up à la sauce Space Invaders des temps modernes. Il est très rapide et particulièrement bien réalisé. Les vaisseaux ennemis attaquent par vagues successives et ne font pas de cadeaux

PSYCHOBLAST
Un curieux sport, vous êtes enfermé au centre d'un ring et vous shootez tous ce qui vous tombe dessus

Disquette réf : AM 513
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

3 disquettes = 90 francs
5 disquettes = 135 francs
10 disquettes = 235 francs

F.I. Sélection

BOOMERANG
A deux joueurs le but de ce jeu est de frapper votre adversaire le premier avec votre boomerang

MONACO
Participez à la plus prestigieuse course de F1 grâce à ce jeu en vue aérienne

WOODEN BALL
Un sport futuriste assez proche du foot ou du basket Graph chouettes et bonne jouabilité
(Sur A500+ et 600 il faut le Kickstart 1.3)



Disquette réf : AM 514
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

ARTILLERIE
De 1 à 4 joueurs peuvent s'affronter en réglant l'angle et la puissance de leurs tirs Un grand choix d'armes rend ce jeu génial

SPACE RESCUE
Le métier de dépanneur sidéral est éprouvant Frotter les ennemis éviter les obstacles

Disquette réf : AM 515
Fonctionne sur Amiga 500 500+, 600, 1200.

WILLY WORM (pour adultes)
Vous mangez les pastilles pour grandir En même temps une jeune fille se déshabille sur votre écran Plus vous êtes grand plus elle est nue

Disquette réf : AM 516
Fonctionne sur Amiga 500 seulement.

NEURAL ASSAULT
Une des plus cool démos du moment Les effets tous plus beaux les uns que les autres s'enchaînent entrecoupés de graphs géniaux comme celui de la photo Alors pas mal hein



Disquette réf : AM 517
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

EQUIPOSE II
Une megademo classique mais efficace raytracing tunnel effect rotation plasma, etc Tous les poncifs du genre sont présents et réalisés de manière irréprochable Rien à dire c'est beau

Disquette réf : AM 518
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

CHROMAGIC
Un music disk aux airs de megademo Les ziks sont d'enfer le design est super et en plus cette démo reconnait le mode graphique AGA du 1200

Disquette réf : AM 519
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

HYPNOSIS
Superbe démo Un clip comme la fameuse State of the art Bien cool quoi et en AGA

Disquette réf : AM 520
Fonctionne sur Amiga 1200 seulement.

EROI200 (pour adultes)
Pour les heureux possesseurs d'Amiga 1200 voici une disquette remplie d'images de jeunes fille charmantes



Disquette réf : AM 521
Fonctionne sur Amiga 1200 seulement

IMAGES X (pour adultes)
Voici une série de trois disquettes d'images pornographiques inédites



Disquette réf : AM 522 - AM 523 - AM 524
Fonctionnent sur Amiga 500, 500+, 600, 1200

KICKSTART 1.3
Cet émulateur permet de rendre compatibles avec les Amiga 500+ 600 et 1200 une bonne partie de logiciels réservés à l'Amiga 500

Disquette réf : AM 24
Fonctionne sur Amiga 500+, 600, 1200

Quelques personnes nous ont fait le reproche de ne proposer que 25 disquettes par mois. Nous sommes flattés de voir que ces disquettes sont appréciées. Il nous serait facile d'en proposer beaucoup plus (Nous disposons tous les mois de plus de 500 logiciels) et de vous laisser choisir vos disquette avec une grande chance de déception due à une qualité moyenne voire médiocre. Pour vous éviter ces déceptions et vous apporter la meilleure qualité possible, nous avons adopté le principe de la sélection et devenons de plus en plus exigeant. Nous ne proposons, en effet, que 25 disquettes par mois, mais ces disquettes contiennent les meilleurs logiciels du mois et rien d'autre.

Bon de commande à renvoyer à
FLOPPY INTERNATIONAL 13 avenue de Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

NOM _____ PRENOM _____
N° _____ RUE _____
Code postal _____ VILLE _____
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom . _____
○ Mandat Numéro de carte _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
Date d'expiration _ _ - _ _
DISQUETTES COMMANDEES _____

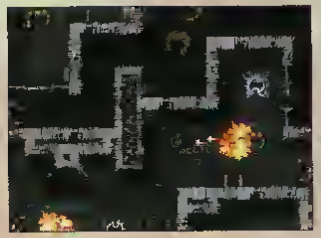
Je commande	
○ 3 disquettes pour 90 francs ○ 5 disquettes pour 135 francs ○ 10 disquettes pour 235 francs ○ plus de 10 disquettes à 22 Frs chacune (commande minimum de 3 disquettes)	Frs
Frais de port	20 Frs
Total	Frs

LUDIKORAMA

La top-sélection d'Amiga Dream

Alien breed II

TEAM 17



Grand classique ayant remporte un Tilt d'or, *Alien breed II* est tout simplement magnifique. Fortement inspiré de *Gauntlet*, *Alien breed II* propose de nombreux niveaux. Pour chacun d'eux, un objectif particulier est à remplir. En général il s'agit de récupérer des objets ou de saboter des systèmes. Attention, il vous faudra bien gérer votre stock de clés et bien penser le choix de vos armes. Les graphismes en 128 ou 256 couleurs sont de toute beauté. Pour ne rien gâcher, le contexte sonore est au point avec un maximum de bruitages et quelques thèmes appropriés.

• Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500

92%

Amiga Dream N°2
décembre 93

Jurassic park

OCEAN



Reprenant assez fidèlement le scénario du récent succès de Spielberg, *Jurassic park* se décompose en plusieurs phases de jeu. La première offre une vision de dessus, à l'instar de *Chaos engine* ou *Alien breed*. Alan Grant, le héros, doit se promener dans un parc à dinosaures armé d'un fusil à la recherche de deux gamins perdus. L'autre partie du jeu s'effectue en 3D temps réel ! L'ensemble du programme exploite bien le mode AGA et la musique vous plonge directement au coeur de l'action. Le mélange action/réflexion/aventure est bien dosé ce qui fait de *Jurassic park* un jeu a la hauteur du film.

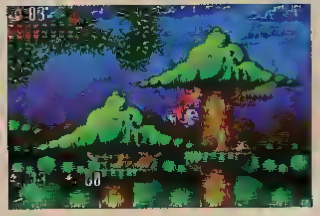
• Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500

92%

Amiga Dream N°3
Janvier 94

Mister Nutz

OCEAN



Mister Nutz, charmant petit écureuil, a quelque chose de *Zelda* sur Supernes. Dans ce jeu de plates formes à la vitesse hallucinante, notre Monsieur Noisette doit récupérer bonus, clés et armes diverses pour rejoindre le drapeau en fin de niveau. L'écureuil possede un look très réussi, le décor est d'une réalisation exemplaire et le scrolling est fluide a souhait. Ce jeu est tout simplement genial ! La partie simili-aventure n'est pas un exemple de qualite, mais apporte neanmoins un plus à l'ensemble tout comme les séquences intermediaires. Ceux qui pensaient qu'on ne pouvait pas faire un jeu aussi rapide, jouable et complet que *Superfrog* seront surpris !

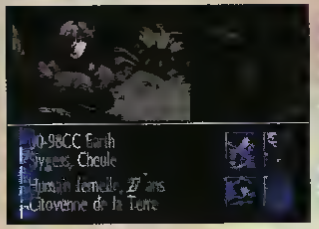
• Amiga 1200 et 4000

93%

Amiga Dream N°4
février 94

Hired guns

PSYGNOSIS



Hired guns est un jeu de rôle a la realisation irréprochable. L'écran principal, divise en quatre parties egales permet à quatre personnes de s'affronter (ou de s'entraider) sur un même terrain. Et quel terrain ! La planete Luyten est le siege d'un énorme complexe visant a produire des organismes hostiles. Il vous faudra détruire les installations en échappant aux pièges. Les déplacements, identiques a ceux d'*Eye of the beholder*, s'effectuent en 3D. Ultime raffinement : *Hired guns* peut être joue a distance par deux Amiga connectés. Un chef-d'oeuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

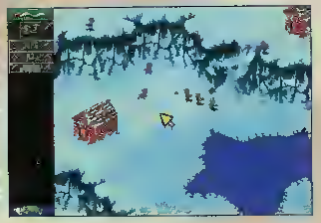
• Tous les Amiga avec 1 Mo

93%

Amiga Dream N°1
novembre 93

Cannon fodder

VIRGIN



Le principe de *Cannon fodder* est simple. Prenez l'action pure et dure de *Commando*. Ajoutez-y un peu de stratégie inspiree d'*Hired guns* ou de *Syndicate*. Le mode de contrôle du jeu est tres convivial. Vous dirigez six hommes (au maximum) a la souris. Ceux ci peuvent utiliser mitrailleuses, grenades ou bazookas. Si les premières missions s'avèrent simples, les suivantes sont beaucoup plus ardues ! Il faudra secourir des otages dans des endroits particulièrement hostiles (désert, antarctique, jungle ...). D'une jouabilité exceptionnelle, *Cannon fodder* restera surement dans les annales.

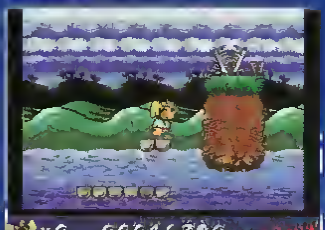
• Tous les Amiga avec 1 Mo

95%

Amiga Dream N°2
décembre 93

Les punks, les chiens, les ballons de football américain, les aventures de Sonic, voilà le programme des astuces de ce mois. Avec toujours les trucs et astuces envoyés par vos fidèles lecteurs. Merci à eux.

Wonderdog
Core design



Wonderdog, le super-chien aux oreilles volantes, n'a pas résisté très longtemps à Frédéric de Monsempron-Libos (ville au nom mexicain se situant dans le Lot et Garonne). Voici donc les codes des cinq niveaux du jeu :
Niveau 1 : Lemonade
Niveau 2 : Pharmacy
Niveau 3 : Ultimate
Niveau 4 : Danielle
Niveau 5 : Lucozade

Cyberpunks
Core design



Les cyberpunks à la démonstration de cyberentreprises peuvent facilement passer en un clin de cyberœil grâce à ces cybercodes vraiment très cybersatisfaisants.
Mission 1 : 4[illegible]74
Mission 2 : TSV[illegible]
Mission 3 : [illegible]
Mission 4 : T[illegible]

Stardust
[illegible]

Partez à la guerre de la cyberespace cybernétique avec les codes de Sonic.
Niveau 2 : [illegible]
Niveau 3 : [illegible]
Niveau 4 : [illegible]
Niveau 5 : [illegible]

Tetris pro
[illegible]



Ceux qui ont acheté Amiga Dream dès le premier numéro le savent, *Tetris pro* est ce qui ce fait de mieux en matière de Tetris. Pour les chanceux disposant d'une cartouche Action replay, Jérôme de Toulins indique qu'il faut taper FS 14C3[illegible] ou BS 14CFB.

John Madden american football
Electronic arts



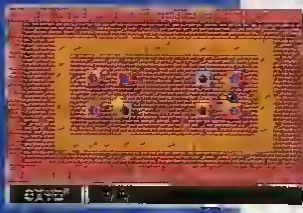
La finale du Superbowl vous a-t-elle préparés au football américain ? En avant pour tous les codes vous permettant d'[illegible] en 1/4 de finale, demi-finale, finale.
Atlanta [illegible]
Buffalo [illegible]
[illegible]
Cincinnati [illegible]
Denver [illegible]
Houston [illegible]
Kansas [illegible]
L.A. [illegible]
Miami [illegible]
Minnesota [illegible]
N.Y. [illegible]
[illegible]
San Francisco [illegible]
Washington [illegible]

Bomb'is
[illegible]

Avec un nouveau nom choisi par vos soins, nous ne pouvions échapper aux codes de [illegible] Dominique de Chanteloup-les-Vignes n'en voulait pas encore de ces codes !
1. [illegible]
2. Silas
3. Henry
4. Eddie
5. Sam
6. Wouah
7. Hervé
8. Nigel
9. Fred
10. [illegible]
11. [illegible]
12. Fiste
13. Joël
14. [illegible]
15. Gamer
16. Gilles
17. Lolo
18. Jean
19. Nini
20. Sam
21. Eric
22. Vinu
23. Sam
24. Hell
25. [illegible]
27. [illegible]
28. Mini
29. [illegible]
30. [illegible]
31. [illegible]
32. Hell
33. [illegible]
34. [illegible]
35. Gam
36. Agnès
37. [illegible]
38. Chris
39. [illegible]
40. [illegible]
41. [illegible]
42. Eric
43. [illegible]
44. Cantre
45. [illegible]
46. [illegible]
47. Sasha
48. [illegible]
49. [illegible]

Oxyd
[illegible]

En avant pour les dix premiers codes de cet [illegible] de Gamelware. Toujours affectés par Dominique de Chanteloup.
1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]



Ishar II
Silmarils

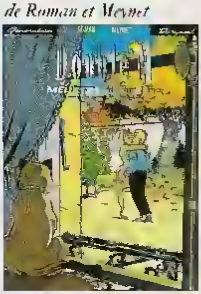
Terminer Ishar II n'est pas une mince affaire. Pour vous faciliter la tâche, Nirvana de Toulon vous conseille d'appuyer simultanément sur les touches Ctrl-Alt-V pour augmenter les points de vie. En prime, une petite phrase sur les touches Ctrl-[illegible] apparaît à l'écran.

Informatique, mystère et boule de gomme intéresse le 13 comme le n° [illegible] de Chambéry. N'hésitez pas à envoyer vos astuces à : Jeux, Loisirs Actifs, 15, route de Virignin, 73190 Challes-les-Eaux.

Bande dessinée
par Yann Serra

DARGAUD

Meurtre autour d'une tasse de thé
(Double M T3)
de Roman et Meynet



Voici sans conteste la BD du mois ! Une intrigue nerveuse pour un remake super sympa du couple Seccotine/Fantasio a la sauce Jérôme K Jérôme Bloche. Le dessin est soigné, l'héroine plantureuse et l'album à ne pas laisser passer

La Boucholeuse
(Le codet des Soupetard T3)
de Corbeyran et Berhon



Outre le joli coup de pinceau du dessinateur, on se laisse emporter par un nostalgique plaisir sur les traces de ce Tom Sawyer nouvelle generation. L'intrigue, pleine de mysterieuses disparitions et d'hypothétiques fantomes verra son suspense maintenu jusqu'aux dernières pages



DUPUIS

Trois motos... ou quatre
(Jeremiah T17)
de Hermann



La bombe a éclaté ; un peu cingles, les noirs, les rouges et les blancs se partagent des territoires anéantis. Tel est l'univers de ce cow-boy de Jeremiah. Si vous ne connaissez pas la série, sachez que le présent volume, tres *Mad Max*, rassemble sur plus de vingt pages supplementaires le resume des autres albums

LE LOMBARD

La horde du corbeau
(Johan et Pirlouit T14)
de Culliford Delporte et Maurry



Vingt quatre ans que l'on attendait cet album ! Les successeurs de Peyo nous offrent ici un scénario mouvementé où s'imbriquent en parallèle les différents personnages. Le dessin est digne du grand maître et le tout est impressionnant de qualite. Un vrai récit d'aventure dans un univers de Schtroumpfs

MusicDream
par Rod

Marillion
Brave
EMI



Musique d'exception, *Brave* a une puissance et un raffinement extrêmes avec des notes suspendues dans l'infini et des envolées de guitare éclatant aux bons moments. Les nombreux fans ne seront pas déçus

Dominique Delcan
Cannibale
Crammed/BMG



D.C. pose ses mots avec justesse et chaleur sur des musiques transparentes déclinées sur toute une palette en couleurs

ZZ top
Antenna
RCA/BMG



Revoila nos trois Texans cybernétiques avec en offrande a nos oreilles un nouvel album qui nous démontre une fois de plus qu'ils sont les maîtres dans leur domaine. On attend leurs clips avec impatience.

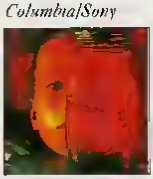
Barefoot servants
Epic/Sony

C'est une tornade de blues aux melodies imparables qui puisent leurs racines dans les traditions du delta,



cajun et des taxas blues. Cette bande de cow-boys ne pouvait plus nous faire attendre

Alice in chains
Jar of flies - Sap
Columbia/Sony



Vous voulez des guitares déchaînées sur une rythmique saignante ? Pas cette fois. Contaminé par la vague unplugged, l'album n'en est pas moins superbe et d'une surprenante sensibilité

Texas
Ricks road
Phonogram



Troisieme escale pour notre bande d'Ecossais de retour avec un rock plus americain que jamais. Leur musique est directe mais on arrive tout de même à être surpris

Therapy?
Troublegum
A&M/Polydor



Efficace et saturé, ce punk-core vous transperce la cervelle sans menagement, vu la qualite on ne vas sûrement pas se plaindre

Cinédream
par Mister B.

ALAIN BERBERIAN

La cité de la peur, une comédie familiale

Français, (1h30), avec Alain Chabat, Chantal Lauby, Dominique Farrugia, Gérard Darmon

Comment faire un tabac avec un film d'épouvante minable ? A chaque projection, la malheureuse attachée de presse dudit film voit la salle se vider. Miracle : le projectionniste est assassiné par un tueur fou ! Dans l'esprit de la dia-



Le film de les Nuls

bolique attachée de presse germe une idée "médiatique". Puisque la réalité rattrape la fiction (son navet raconte les méfaits d'un tueur fou) elle se précipite au festival de Cannes, accompagnée d'un garde du corps, de la star du film... et de la veuve du projectionniste ! L'attachée de presse, c'est Chantal Lauby. Le garde du corps, c'est Alain Chabat et la star débile à le sourire hilare de Dominique Farrugia. Oui : *La cité de la peur, une comédie familiale*, c'est écrit dès le générique, est *"le premier film de Les Nuls"*. Ils ont choisi de se payer à la fois le monde du cinéma et les coulisses du festival de Cannes, avec ses snobs, ses crétins et ses parvenus. La aussi, la réalité surpasse l'imagination et la charge auraient pu être encore plus féroce. Une chose est sûre : on rit d'un bout à l'autre.

CAPTAIN BOOK

Hiver quand tu nous tiens !

En ce clément et ensoleillé mois de février 1994 (caillantes proches du degré zéro baignées de pluies diluviennes), je ne saurais que trop recommander aux plus résistants d'entre vous, les durs à cuire de l'hiver, un ouvrage de saison : *Neuf histoires et un poème*, de Raymond Carver. *Short cuts*, réalisé par Robert Altman (à l'affiche actuellement) ne serait rien sans ces fameuses nouvelles et poème dont il tire sa matière principale. Pas de héros, pas de Superman mais plutôt un panoramique sur des paumés, des loosers, des médiocres à l'état pur, tout cela dans un style simple, dépouillé, allant droit au but. Raymond Carver, poète et nouvelliste américain à la gloire tardive, ancien alcoolique, mort à cinquante ans, dépeint des tranches de vie taillées dans la banalité, l'ordinaire, la grisaille du quotidien. Des intrigues sans issue ou comment raconter des histoires sur des gens sans histoire. Pari réussi même si vos journées n'en seront pas plus ensoleillées !

Neuf histoires et un poème, de Raymond Carver aux éditions de l'Olivier, 188 pages, 69 francs.

STEVEN SPIELBERG

La liste Schindler

Américain, (3h15), avec Liam Neeson, Ben Kingsley, Ralph Fiennes, Caroline Goodall, Jonathan Sagalle

Après deux films de distraction, l'un basé sur la fantaisie (*Hook*), l'autre sur le suspense et l'épouvante (*Jurassic park*), Steven Spielberg revient à un sujet sérieux. Il adapte un roman de Thomas Keneally, consacré à la vie d'un Allemand pas comme les autres, Oskar Schindler. Industriel peu fortuné, celui-ci s'installe à Cracovie dès que les Allemands envahissent la Pologne. Et il devient richissime en exploitant les lois raciales, qui lui permettent de faire travailler des juifs sans les salarier. Protégé par de puissants appuis, lui-même membre du parti nazi, il réussira à sauver de la mort plus de mille de ses employés, au nez et à la barbe des SS. Mieux : partisan de la défaite allemande, il s'arrangera pour que les obus fabriqués dans ses usines soient inutilisables. Il fallait des moyens énormes pour redonner son contexte à cette période abominable. Avec une minutie d'historien, Spielberg reconstitue le ghetto de Cracovie, les trains de la mort, les camps de concentration. Et c'est hallucinant. Il fallait aussi un tact énorme pour ne pas nous transformer en voyeurs de l'horreur. Sans rien éluder de la situation, en filmant en noir et blanc, en gardant ses distances comme un reporter d'actualité, Spielberg gagne son pari. *La liste Schindler* est son meilleur film, celui de la maturité enfin acquise.



Steven Spielberg entouré de ses comédiens

EGALEMENT À L'AFFICHE

● Romeo is bleeding

Américain, de Peter Medak (1h50) avec Gary Oldman, Lena Olin, Juliette Lewis

Un flic ripoux, menant une double vie (c'est Gary Oldman, le Dracula de Coppola). Une créature maléfique, redoutablement intelligente (Lena Olin), décidée d'avoir la peau d'un élégant parrain de la mafia (Roy Scheider). Et le décor glauque des bas quartiers New Yorkais. Si vous avez aimé Blood simple, des frères Coen, ou Reservoir dogs, de Quentin Tarantino, vous adorerez les excès de Romeo is bleeding, un polar hallucinant, qui pourrait bien devenir un film culte !

● L'enfer

Français, de Claude Chabrol (1h40) avec Emmanuelle Beart, François Cluzet, Marc Lavoine, Mario David

Ils sont jeunes mariés, apparemment heureux au soleil dans leur hôtel restaurant tout neuf près du lac de Saint Fermol. Et soudain, tel un virus mortel, la jalousie détruit leur bonheur. Pour analyser ce cas de folie paranoïaque, Chabrol signe un de ses films les plus hitchcockiens. Emmanuelle Beart rappelle Adjani dans L'été meurtrier. François Cluzet a rarement été meilleur. Une vraie leçon de mise en scène !

● Tombés du ciel

Français, de Philippe Lioret (1h30) avec Jean Rochefort, Ticky Holgado, Marisa Paredes, Laura Del Sol

Imaginez que vous veniez d'atterrir dans un aéroport après avoir perdu tous vos papiers d'identité. Impossible de sortir officiellement, vous n'existez plus. C'est le soir du réveillon et on vous parque dans une zone de transit, jusqu'à ce que votre situation s'éclaircisse. Un sujet grave traité avec humour et tendresse par un cinéaste plein d'humanité, avec un Jean Rochefort plus "Jean de la lune" que jamais.

Après la multitude de démos présentées à la Party III au Danemark, on pouvait s'attendre à un petit relâchement. Néanmoins, on a tout de même eu droit à quelques jolies réalisations, et comme promis Gengis commente en détails la démo Origin.

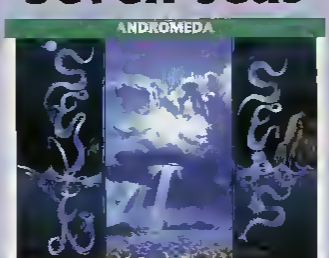
Vodkin/Hazard

Numb

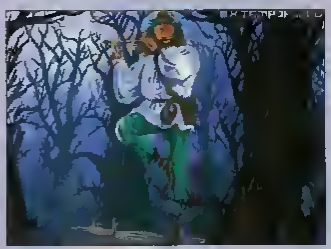


Code : Anthony
Musique : 911
Graphisme : Alex
Ceci est la première trackmo de Movement, après les quelques one-file que l'on connaît déjà (*Kid, Cookie...*), et on y retrouve bien l'esprit Movement, avec le "design à la Alex". Elle exploite bien les chips AGA au niveau des palettes de couleurs pour les fades, les dégradés... De plus, le 68020 du A1200 n'est parfois pas de trop pour certains effets : on peut noter par exemple une déformation en "twist" de deux logos verticaux, ou bien la réflexion d'une image sur une sphère en mouvement. Le tout s'enchaîne sur une musique à la fois funky et soul, du style qui vous fait bien planer... Un ensemble très agréable, même pour la hidden-part (accessible avec le bouton gauche au bootage de la démo).

Seven seas



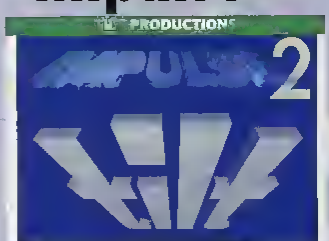
Code : Dr Jekyll
Musique : Interphace
Graphisme : Fairfax
On n'avait plus vu de productions d'Andromeda depuis un bon bout de temps et ils nous reviennent en force avec ce slide-show de Fairfax. On connaissait déjà son talent et il méritait bien d'avoir son propre slide-show. Effectivement, on n'est pas



Seven seas

déçu par la qualité des images (on peut notamment admirer un paysage plus large que deux écrans, que l'on découvre au fur et à mesure d'un scrolling horizontal). La musique, très douce, accompagne magnifiquement bien ce défilé de "chefs-d'oeuvre". A noter : la présence d'un menu pour pouvoir revoir les images que vous voulez (ce menu est accessible à la fin du slide ou directement à partir de la deuxième disquette en pressant le bouton gauche de la souris au bootage). Il tourne sur A500 et A1200.

Impulse II



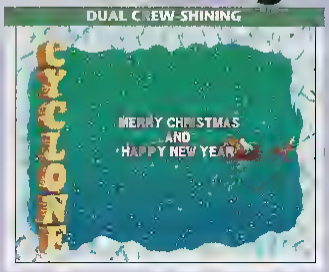
Code : Hudi et Bukka
Musique : Xtd/Mystic
Graphisme : Sabe
Cette trackmo en deux disks, réalisée par un groupe polonais, ou plutôt un sous groupe de Old bulls, était prévue pour participer à la demo-compétition de la Party III, mais les organisateurs ont perdu les disks ! Pas de reproche majeur à faire au code, les parties sont nombreuses et bien



Impulse II

enchaînées, et on trouve aussi des nouveaux effets, comme cette routine de paysages calculés en temps réel ou bien des déformations multiples d'images (sur une sphere puis un carre en rotation) La musique, signée Xtd, est bien synchronisée avec la demo, et cela lui donne encore plus de rythme A noter que Xtd commence a etre de plus en plus repute et apprécié en tant que musicien sur la scène Amiga *Impulse II* tourne sur toutes les configurations Amiga

X-Mast Aga



Code . Ftb
Musique Llorca
Graphisme . Designer II
C'est une intro AGA en une partie inspirée par la legende du Père Noel ! Elle est installable sur disque dur et fonctionne sur Amiga 1200 et 4000/030 Merci au groupe Cyclone pour nous avoir fait parvenir cette production orginale Note de l'auteur il existe une version compatible A1200/4000 de notre music-disk Raverance



Actualités

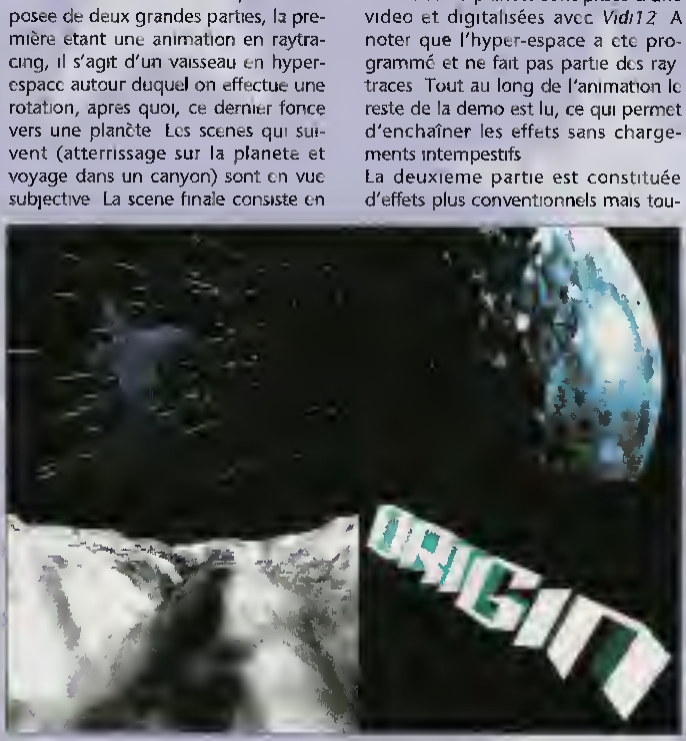
Je rappelle que la Saturne party 94 aura lieu les 22,23 et 24 avril 1994 au Centre culturel de Chelles (77) Elle regroupera des Amiga, Atari Falcon, PC, et autres micros pendant trois jours. Des productions d'une qualité remarquable sont aujourd'hui en preparation pour la Saturne party 94. Venez nombreux...

Présentation de la démo *Origin* par Gengis de Complex

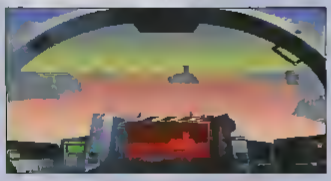
La victoire de la demo Origin est a relever car c'est la premiere fois qu'une démo 100% française gagne à une demo-party d'une telle ampleur Nous avons pense qu'il n'y avait pas mieux que Gengis lui même, le programmeur d'Origin, pour vous en parler



La plus grande récompense que l'on puisse obtenir quand on est un demomaker, c'est de voir son travail apprecie Si vous avez aimé, ou si tout simplement vous n'avez pas encore vu *Origin*, voici des informations qui satisferont votre curiosité Cette demo tenant sur deux disquettes a été conçue pour tourner sur tous les Amiga a base de chipsets AGA (du 1200 au 4040) La musique (techno) a été composée par Clawz, les graphismes sont l'oeuvre de Titan, Mack, Alex et Hof La programmation est de Gengis, c'est-a-dire moi-même Cette demo de six minutes, est composee de deux grandes parties, la premiere etant une animation en raytracing, il s'agit d'un vaisseau en hyperespace autour duquel on effectue une rotation, apres quoi, ce dernier fonce vers une planète Les scenes qui suivent (atterrissage sur la planete et voyage dans un canyon) sont en vue subjective La scene finale consiste en l'apparition de multiples facettes venant d'un peu partout et se regroupant pour former le logo *Origin* Le tout est entièrement synchronisé avec des effets sonores et entrecoupe des crédits un peu a la manière du générique d'*Alien III* Cette animation de 10 Mo a ete realisee par Alex Apres conversion dans un format d'animation fait maison puis compactage, elle ne prenait plus que 800 ko Le vaisseau a été realise avec *Imagine* et les scènes sur la planete sont prises d'une video et digitalisées avec *Vidi12* A noter que l'hyper-espace a ete programmé et ne fait pas partie des ray traces Tout au long de l'animation le reste de la demo est lu, ce qui permet d'enchaîner les effets sans chargements intempestifs
La deuxieme partie est constituée d'effets plus conventionnels mais tou-



jours plus ou moins liés. La musique commence doucement avec l'apparition d'un robot en 3D concave en 128 faces (un objet est dit concave à partir du moment ou ses faces peuvent etres partiellement cachées) Nous en faisons le tour avant d'y prendre place pour la visite d'une ville, celle-ci s'effectue dans le cockpit du robot. Ma routine de traçage de polygones affiche la ville en quatre couleurs (plus trames) entre 50 et 25 images par seconde. C'est une routine qui n'utilise que le 680x0 car bien plus performant que le blitter (co-processeur graphique). Pendant ce passage il faut noter que je decompresse les effets qui suivent. Après un changement de point de vue, on voit le robot descendre dans le sol par un ascenseur. Suit l'un des effets les plus impressionnants (surtout sur un écran géant), un tunnel en 3D qui défile à toute vitesse (50 images par seconde). Sachez tout de même que je trace en moyenne 200 droites par image avec la encore le 680x0. En sortant du tunnel, on trouve une texture de fond zoom, elle servira de lien entre toutes les parties. L'effet qui suit est une sorte d'ombrage de gouraud appliqué à un cube en rotation. En fait, l'intensité lumineuse des pixels constituant une face, est calculée en fonction de leur distance (par rapport à la source de lumiere). Le cube tourne en 16 images/seconde (trois frames) et est en 32 couleurs.





Apres tout cela, on peut admirer un effet que nous appelons "Ariel" (en rapport a une pub) réalisé entièrement avec le processeur central. Il sagit de neuf cubes sur lesquels est mappée la texture de fond. Ils reculent et changent de face pour en afficher une nouvelle. Les cubes se chevauchent et sont gérés avec une source de lumière. Sur la nouvelle texture de fond arrive une sphère mappée avec le copper qui rebondit (un peu comme une Dragonball)



La routine suivante est une rotation d'images (64 couleurs) en 50 images par seconde (avec des pixels de 3*3) en plein écran. Le dernier effet de la démo *Origin* est surement celui dont je suis le plus satisfait. Ceux qui ont aimé l'intro *A maze in*, l'apprécieront. Il sagit d'un labyrinthe avec des images mappées sur les murs. J'ai terminé cette routine seulement une semaine avant la party. Il faut noter la présence de murs obliques, ainsi que celle de dalles sur le sol et sur le plafond (ce qui procure un bon effet de profondeur). Les textures appliquées, en 16 couleurs, sont assez nombreuses (il y a par exemple des ventilateurs qui tournent sur les côtés). Cette routine utilise uniquement le 680x0 (le blitter sert juste pour l'effaçage) et rien n'a été précalculé (aucune table). Notez qu'il n'y a pas d'effet de miroir. Nous avons terminé *Origin* deux heures avant l'heure limite de la compétition et croyez-moi, c'est la montée d'adrénaline assurée, car en deux heures, on peut remettre en question le travail de six mois. Remerciements à tous les Français présents et à Antony pour son matériel. ■

AXE INFORMATIQUE

92 ,COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

TEL: 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

AMIGA CD32

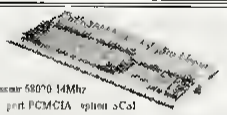
FOURNIE AVEC UNE MANETTE
2 JEUX
CABLE PERITEL
ALIMENTATION

2490 F

Module FMV pour CD32.....1690 F

Permet de visualiser des films et des Kodak Photo enregistres sur support laser

AMIGA 1200



AMIGA 1200 Processeur 68020 14Mhz
2 Mo extensible 10 Mo - port PCMCIA - option aCat
Connecteur CPU pour carte accélératrice Nouveau
chip set AA 32 bits 262 000 Couleurs / 16 millions

2490 F

AMIGA 4000



PROMO

AMIGA 4000/030 - 68030/25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **120 Mo**
Kickstart et Workbench 3 0 Francisé
lecteur haute Densité 1 76 Mo
Vidéo 262000 Couleurs/16 millions

8990 F

AMIGA 4000/040 - 68040/25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **250 Mo**
Kickstart et Workbench 3 0 Francise
lecteur haute Densite 1 76 Mo
Vidéo 262000 Couleurs/16 millions

PACK DU MOMENT

AMIGA 1200 + Disque Dur **85 Mo** +Extension **4 Mo** + Horloge + Coprocesseur **68881/16Mhz**

Copro offert **6190 F**

DISQUE DUR

A600/A1200 85Mo	**1690 F**
A600/A1200 120Mo	1990 F
A600/A1200 170Mo	**2390 F**
A600/A1200 220Mo	3890 F

AMIGA 1200 EN CONFIGURATION

AMIGA 1200+HD85Mo	4150 F
AMIGA 1200+HD120Mo	4450 F
AMIGA 1200+HD170Mo	**4860 F**
AMIGA 1200+HD220Mo	6350 F

CARTE ACCELERATRICE

GVP A1230 Turbo µP 68030 40Mhz, Copro 68882 40Mhz 4Mo Ram 32 bits 60ns **6190 F**

GVP A1230 Turbo2 µP 68030 50Mhz, Support Copro,4Mo Ram 32 bits 60ns **6490 F**

EMULATEUR PC

DKB 32bits pour A1200 + Horloge + Emplacement copro

DKB + 0 Mo	990 F
DKB + 1 Mo	1290 F
DKB + 4 Mo	1990 F
DKB + 4Mo+Copro 33Mhz	2950 F
Copro 68881/16Mhz	590 F
Copro 68882/33Mhz	990 F
Ext 512Ko pour A500	290 F
Ext 1Mo pour A500+	490 F
Ext 1Mo pour A600	490 F

MONITEURS COULEURS

1085S	1190 F
1084S	1490 F
1942	3290 F
SVGA PC	1990 F

DIVERS

Scanner 64 niv de Gris	990 F
Scanner 256 niv de Gris	1490 F
Souris AMIGA a partir de	129 F
Souris Optique	259 F
Boitier POSSO 3"5	139 F
Lecteur externe AMIGA	550 F
Lecteur ext 1 76Mo/A1200	1280 F
Contrôleur IDE 3"5/2"5-A500	1280 F

LOGICIELS

FINAL COPY II vf	**990 F**
WORDWORTH II vf	850 F
PROWRITE 3 3	590 F

LOGICIELS DE DESSIN 3D

DPAINT IV AGA vf	830 F
BRILLIANCE	**1690 F**
CALIGARI vf	1590 F
IMAGINE 2 0	1990 F
IMAGINE 3.0	**N.C**
ESSENCE II	590 F
MORPHUS	N C
REAL 3D V2 0	3700 F
AD-PRO V2 3	1690 F
MORPH PLUS	1590 F
VISTAPRO V3 05	590 F

LOGICIELS VIDEO

SCALA MM211 vf	1990 F
SCALA MM300	**2990 F**
N°1 TITLER	590 F
MONTAGE 24	N C
MEDIA POINT	N C

LOGICIELS DE GESTION

QUATERBACK V5 12	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F

CARTES VIDEO

VISION 24 (GVP)	12990 F
EGS SPECTRUM (GVP)	4490 F
OPAL VISION	3990 F
DCTV tout Amiga	2290 F
MODULE RVB (DCTV)	1590 F

Démonstration sur rendez vous

DIGITALISEUR

DSS8+ vf 990 F

DISQUE DUR INTERNE

170 Mo	**1790 F**
210 Mo	1990 F
250 Mo	2290 F
340 Mo	**2690 F**

Denis GRATOT

BON DE COMMANDE A RENVOYER A AXE INFORMATIQUE VPC 92 COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

GARANTIE 2 ANS (uniquement sur l'unité centrale) - REMISE 2 % POUR PAIEMENT COMPTANT CREDIT 4 MENSUALITES SANS INTERET* *APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

PRIX ET CARACTERISTIQUES MODIFIABLES SANS PREAVIS Offres valables dans la limite des stocks disponibles HOT LINE de 9h - 19h sauf dimanche et jours fériés

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ TEL _____

VOTRE CONFIGURATION _____

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

☐ CR
☐ CCP
DATE
SIGNATURE

*poste 50 F / transporteur 90 F par colis / C.R. 70 F TOTAL

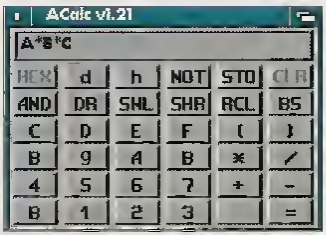
AD-0394

Pour la cinquième édition (comme le temps passe vite !) de la rubrique Domaine Public, nous avons choisi de vous divertir en vous proposant des petits utilitaires, certes, mais grands parce qu'ils vous faciliteront la vie de façon incroyable... Non, non, surtout ne nous remerciez pas !

François Pinault

"Par quoi remplacer la calculatrice du Workbench ?"

ACalc



Une calculatrice de programmeurs

C'est une véritable calculatrice qui permet de remplacer celle du Workbench ; elle est accessible comme un "commodite" (appelable par une "hot-key" ou par *Exchange*). *ACalc* permet de faire des calculs en mélangeant des chiffres décimaux et hexadécimaux, elle possède dix cases mémoire pour stocker les résultats, et elle autorise d'appeler avec le bouton droit de la souris la ligne de calculs pour en modifier les valeurs (très pratique). En plus des opérations mathématiques rudimentaires, elle fournie des opérations logiques (And, Not, Or, ...). Elle est utilisable directement au clavier. Après les icônes du Workbench, on remplace sa calculatrice, la documentation d'*ACalc* existe en version française et anglaise.

Références

Classe : calculatrice
Nom : ACalc
Auteur : Denis Gounelle
Version : 1.21 (doc en français/anglais)
Configuration : OS 2.04 et plus
Statut : freeware
Source : Fred Fish n° 942

"Comment modifier ou éditer les blocs fichiers des disks ?"

AZap

Il permet d'éditer par bloc de 512 octets, les infos contenues sur disques durs, disquettes, ou la mémoire, pour en visualiser le contenu, et même pouvoir le modifier à souhait. Il supporte tous les systèmes de fichiers jusqu'à ceux de l'OS 3.0 (FFS Intl et DCFS). Dans son genre, c'est un outil qui peut rendre bien des services ; il peut vous permettre de recuperer des morceaux d'informations quand il n'y a plus d'autres moyens (un plantage de disque par exemple), ou de modifier des fichiers de sauvegarde de jeux, etc. Ses fonctions principales sont la recherche de chaines de caracteres Ascii ou de nombres hexadecimaux et le déplacement dans la structure des fichiers. Il a aussi une fonction calculatrice (tiens donc !) qui permet de réaliser des conversions, ou de calculer des expressions entières. La documentation d'*AZap* existe en version française et anglaise.



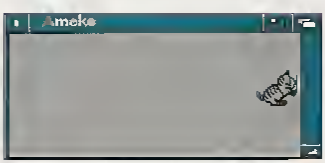
Fenêtre de l'éditeur de blocs AZap

Références

Classe : éditeur binaire
Nom : AZap
Auteur : Denis Gounelle
Version : 2.11
Configuration : OS 1.3, 2.0 et plus
Statut : shareware
Source : Fred Fish n° 934

"Comment tenir compagnie à votre pointeur de souris ?"

Ameko



La fenêtre emprisonne le félin

Sans prétention, ce programme contrôle le comportement d'un petit chat dans une fenetre qui vous tiendra compagnie sur l'écran du Workbench en espérant pouvoir attraper de ses petites pattes griffues votre pointeur de souris (autrement dit, son déjeuner). Si l'envie de jouer lui passe, il s'endormira sagement et

vous laissera tranquille S'il vous dérange quand vous travaillez, donnez-lui votre souris, il s'endormira sur elle, sinon vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre, et il tombera de sommeil.

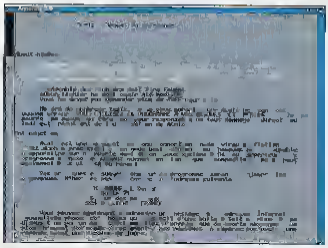
RÉFÉRENCES

Classe : joke
Nom : Ameko
Auteur : Carl Revell
Version : OS 2.0
Configuration : OS 1.3, 2.0 et plus
Statut : freeware
Source : San (BBS)

"Comment améliorer l'édition de vos textes ?"

Annotate

Annote dans sa version 2.0 s'est beaucoup améliore (plus de bugs ?). Il est aujourd'hui très complet avec les fonctions indispensables qui caractérisent un véritable éditeur de textes : éditions multiples, clipboards, macros, impressions, barres de menus paramétrables, port Arexx, fonction de recherche/remplacement, et surtout sélection de textes et déplacement rapide à la souris comme au clavier. C'est donc un outil aussi bon pour éditer sa Startup-sequence que pour programmer en l'interfaçant avec un assembleur ou un compilateur, c'est d'ailleurs assurément dans cette optique que son auteur l'a développé.



Documentation d'ICalc éditée avec Annotate 2.0

RÉFÉRENCES

Classe : editeur de textes
Nom : Annotate
Auteur : Doug Bakewell
Version : 2.0
Configuration : OS 2.0 et plus
Statut : shareware
Source : Fred Fish n° 928

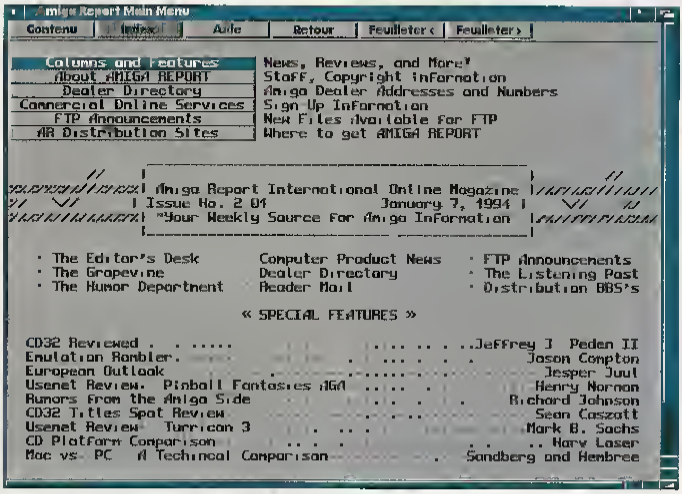
"Comment être informés de l'actualité Amiga américaine ?"

Amiga report online magazine

C'est l'un des nombreux magazines qui circulent sur les réseaux télématiques internationaux. Celui-ci est mensuel, et il nous vient de la distribution ADS sur FidoNet. Ramses est le BBS français qui distribue *AmReport* officiellement. Pour le lire, il faut utiliser l'outil AmigaGuide fourni en standard avec l'OS 3.0 (MultiView). Il contient des news, des rumeurs, des publicités, des documentations techniques, des annonces de téléchargement de programmes sur des serveurs FTP, et la liste des BBS qui distribuent ce magazine, etc. Il vient des Etats-Unis, ou il est rédigé par des utilisateurs professionnels de l'Amiga (ce n'est pas le fanzine du coin).

RÉFÉRENCES

Classe : magazine au format AmigaGuide
Nom : Amiga report online magazine ("your weekly source for Amiga information")
Auteur : Skynet publications
Version : #2.01
Configuration : OS 3.0 minimum (ou 2.0 + AmigaGuide)
Statut : freeware
Source : San et Ads (BBS)



Le menu du magazine

"Comment protéger vos yeux ?"

BBlank

Certains l'ignorent encore, et pourtant il est indispensable et tout a fait transparent : en fait il supprime tout simplement la bordure de couleur autour de l'écran du Workbench et des écrans ouverts depuis celui-ci. Il la remplace par un cadre noir, ce qui est une économie de rayonnement non négligeable pour les yeux (surtout en fin de rubrique DP, désolé mais alors là il n'y a pas d'image !).

RÉFÉRENCES

Classe : patch/utilitaire
Nom : BBlank
Auteur : Nicola Salmoria
Version : 1.0
Configuration : OS 3.0 minimum
Statut : freeware
Source : San SkyUtils (BBS)

Domaine public

"Comment changer le look de votre pointeur ?"

LacePointer

Cet outil est surtout destiné aux utilisateurs d'Amiga 2000 + carte *Flicker fixer*, et d' Amiga 3000. Il permet d'afficher un nouveau pointeur de souris en entrelace sur un écran ouvert en entrelacé, ce qui diminue la taille du pointeur par deux dans le sens vertical (c'est plus joli !).

RÉFÉRENCES

Classe : patch
Nom : LacePointer
Auteur : Nico François
Version : 1.0
Configuration : OS 1.3, 2.0 et plus (A2000+A2320 ou A3000)
Statut : freeware
Source : San SkyUtils (BBS)

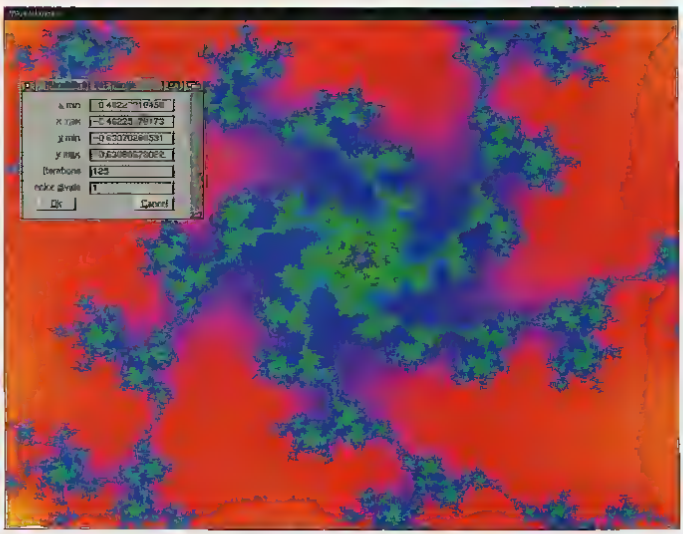
"Comment créer un univers en fractales ?"

MandelMania

Ce programme permet de créer des représentations en couleurs de courbes mathématiques fractales (MandelBrot, Julia, espace de Lyapunov).
Le programme supporte les nouveaux modes AGA (256 couleurs cyclées dans tous les modes). Il permet de charger/sauver vos images sous la forme d'un fichier IFF contenant les coordonnées dans la courbe, ce qui permet de réutiliser les images générées afin de réaliser d'autres explorations en partant de celles-ci. Une interface utilisateur Arexx est disponible à partir du menu, qui permet de faire de l'animation (zoom) dans les courbes fractales.
La gestion des écrans virtuels est superbe, ce qui permet de voir les détails insoupçonnés d'une courbe ne dépendant plus de la résolution du mode d'écran. Il est même possible de faire calculer un poster de votre courbe favorite si vous avez la quantité de mémoire requise ! Je suis sûr que vous allez vous réconcilier avec les maths.
Une documentation anglaise est fournie au format AmigaGuide.

RÉFÉRENCES

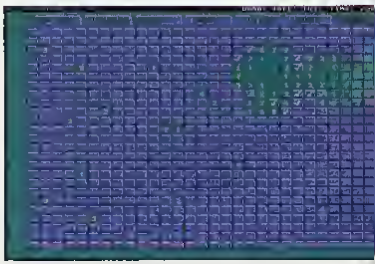
Classe : generateur de fractals
Nom : MandelMania
Auteur : Markus Zehnder
Version : 4.1
Configuration : OS 2.1 et plus
Statut : freeware
Source : Fred Fish n° 917



Une image fractale en 256 couleurs.

"Et si on déminait ?"

ArmyMinner



On peut dire que j'ai eu de la chance

C'est d'après moi le meilleur jeu de démineur sur Amiga. Le principe est simple : il faut cliquer sur les cases sans faire sauter les mines qui peuvent se cacher en-dessous, mais ce n'est pas un jeu de hasard car les cases découvertes donnent des indices sur la proximité des mines par rapport à elles, ainsi lorsqu'une case découverte indique le chiffre "3", cela signifie qu'il y a trois mines autour d'elle (diagonales comprises). Lorsque vous avez réfléchi, le but est de marquer les cases où vous croyez que les mines se trouvent en plaçant dessus un petit drapeau avec la souris. Ce ne serait évidemment pas intéressant si le jeu n'était pas chronométré. Les avantages d'*ArmyMinner* par rapport aux autres démineurs, concernent ses options : indication rapide des zones pouvant accueillir des mines (pour gagner du temps), départ sans pétard (pas d'explosion au premier clic), une pause dans le jeu (pour les fous du stress), et une option "undo" (c'est celle que je préfère). Les bruitages très réalistes font monter la tension du jeu. A noter que l'écran s'ouvre en haute résolution entrelacée, ou en mode DblPAL si votre moniteur le supporte.

RÉFÉRENCES

Classe : jeu de stratégie
Nom : ArmyMinner
Auteur : Alain Lafernière
Version : 1.4
Configuration : OS 1.3, 2.0 et plus
Statut : freeware
Source : Fred Fish n° 903

"Et si on tirait sur tout ce qui bouge ?"

Artillerus

Références
Classe : jeu d'artilleur (test realisé par Sada)
Nom : Artillerus
Auteur : Michael William Boeh
Version : 2.01U
Configuration : non documenté
Statut : shareware
Source : Cam n° 789a

Vous incarnez un robot, plutot boite de conserve que T-1000. Le but du jeu est de détruire tous les autres, grace à des projectiles que vous lancez après en avoir parametré le type, l'angle de tir, et la force. *Artillerus* est le meilleur jeu de son genre.

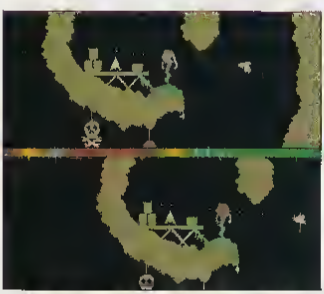
Il n'est pas simple, car il dispose de 48 armes differentes et de beaucoup d'options. Les enfants devront donc se contenter de Tanx. *Artillerus* oppose jusqu'à huit robots, qui peuvent être des humains (nous !) ou l'ordinateur avec cinq niveaux d'intelligence, du hasard total à une veritable intelligence artificielle. L'action se passe dans trois decors différents (Terre, Lune, Mars) et vous avez le choix entre un dessin du terrain plus ou moins realiste (naturel, linéaire, rectangulaire, courbe). Sur le terrain, reposent les robots. Les aspérités vous protègent des tirs, mais vous empêchent d'avancer dès que le sol n'est plus plat.

Le jeu commence par l'achat de vos armes et défenses parmi les 48 disponibles. Vous pouvez en effet activer un des quatre boucliers. Si vous voulez vous déplacer, il faut aussi du fuel. Ensuite, les robots jouent chacun leur tour. Le vent change à chaque tour mais a une faible incidence sur la trajectoire des tirs.

Le jeu est très bien fait : un superbe scrolling en parallaxe du decor planétaire et du terrain, d'excellents bruitages. Tout se fait à la souris. Il y a plusieurs façons de jouer à *Artillerus*, ce qui est un gage de longévité. Vous pouvez regarder les robots s'entretuer seuls, jouer avec deux armes en affinant vos parametres, incarner plusieurs joueurs, jouer sur la stratégie avec chaque arme, notamment celles qui modifient le terrain ou l'utilise (l'inondation, les murs).

Je n'ai vu qu'un defaut au jeu : il n'est pas multitache, mais il est prenant ! En attendant un service dans les blindés, *Artillerus* vous fera réviser hausse du canon et puissance de tir. Feu !

Turbo raketti



L'adversaire n'a plus longtemps à vivre

Après *Gravity force*, il y eu *Turbo raketti*, et la vie devint plus belle. C'est le plus extraordinaire jeu d'action à deux que l'Amiga ait reçu en cadeau. Le principe du jeu est simple : trouvez le vaisseau ennemi et pulverisez le avant qu'il ne vous ait reduit en poudre de pixel. Pour cela vous devez vous glisser dans les couloirs serrés de décors plein d'obstacles et d'embuscades où la tyrannie et la traîtrise gouverne chaque etre. La force de la gravité est omniprésente et oppressante, et celle-ci est maintenant parametrable, si bien que vous n'aurez plus jamais réellement votre vaisseau en mains, et c'est tant mieux car au moins cela augmente la durée de vie du jeu à une bonne dizaine de générations d'Amiga. Avant de décoller de sa base, et connaissant l'adversaire comme je vous connait, il faudra que vous choisissiez la bonne arme, vous savez, celle qui vous permettra de retarder votre mort d'un tour, car chacune des armes a ses avantages, et ses inconvénients. Je vous laisse admirer le maître sur la photo (eh, eh), et je vous lance le défi du siècle de me battre à *Turbo raquetti* (entraînez-vous dès maintenant et pendant longtemps).

Références
Classe : jeu d'arcade/shoot'em up
Nom : Turbo raketti, Kauppakatu 3, 40900 Saynatsalo, Finlande, tel : (941) 741 786
Auteur : Heikki Kosola
Version : non documenté
Configuration : OS 1.3 et plus
Statut : shareware compense
Source : contactez l'auteur

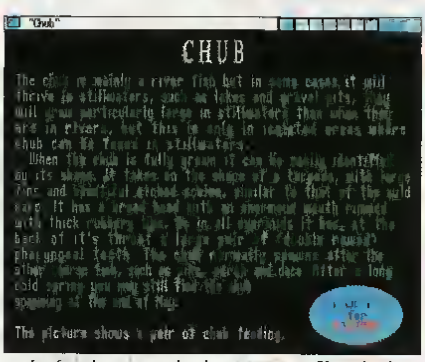
"Et si on faisait une partie de pêche ?"

FreshWater fishing



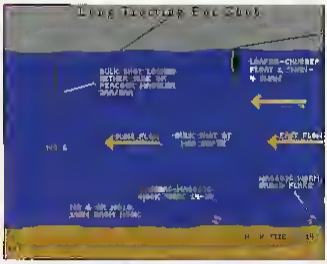
L'image du chaub

Ce sont des cours de pêche à la ligne en eau douce, sous la forme d'une base de données, les noms de poissons sont classés alphabetiquement, leurs descriptions et leurs techniques de peche sont données sous la forme d'un texte suivi par des images ; le tout est orchestré par un utilitaire de présentation d'*Hyper book* de Gold disk. Ce programme génere des effets de transition de page rudimentaires, et



La fish du poisson chaub présentée par Hyperbook

Domaine public



Schema de la ligne pour pêcher le chaub

permet une recherche efficace du texte et des images.

Références

Classe : base de données
Nom : FreshWater Fishing
Auteur : Total concepts
Version : non documenté
Configuration : OS 1.3 ou plus
Statut : shareware compensé
Source : Euro-DP, BP3, 33390 St Seurin de Cursac, France

"Et si on se rinçait l'oeil ?"

Images de synthèse

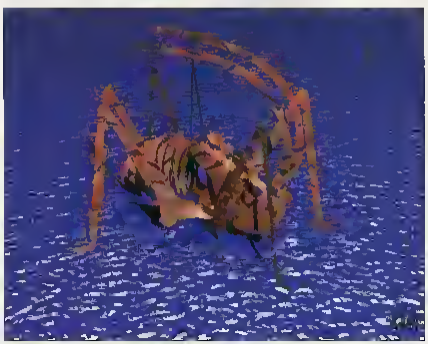
"Je suis passionné de tout ce qui touche de près ou de loin à l'informatique, surtout à l'image de synthèse. J'ai eu un Amiga 500 pendant trois ans et, cet été, j'ai travaillé comme un malade pour pouvoir me payer un Amiga 4000/30. Mes images ont été calculées en 1280x512x24 (la totale !) sous Real 3D 1.4 et retouchées sous Dpaint. Je recherche du travail comme infographiste (n'hésitez pas à me contacter). Signé Rash"



F1 par Rash



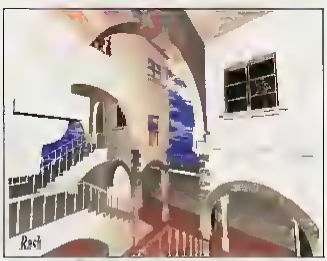
CHS modesty II, par BSM



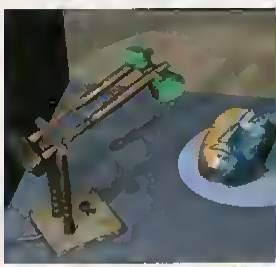
Cricket par Rash



Mega blast par BSM



Strange world par Rash



The new vision par BSM

Références

Classe : images de synthèse
Auteur : Rash (tél : 41 21 91 62 ou 48 77 80 38)
Age : 20 ans
Configuration : Amiga 4000/030

Références

Classe : images de synthèse
Auteur : BSM, Namur, Belgique (tél : 083/65 63 86)
Age : 19 ans
Configuration : Amiga 1200
Ces images ont été réalisées sous Real 3D v1.4



VIDI C'EST REAL TIME

VIDI, LE DIGITALISEUR VIDEO POUR TOUS LES AMIGA

- Fonctionne avec les nouveaux modes AGA
- 3 entrées Video sur le VIDI 24 RT (1 YC, 2 PAL)
- Logiciel de traitements d'images et d'animations inclus

VIDI 12 AGA (Coul., mono temps réel) : **990 Frs**
VIDI 12 RT (Temps réel en 12 bits) : **1690 Frs**
VIDI 24 RT (Temps réel en 24 bits) : **2490 Frs**

INFONIX France
14, Rue Réclusane 31300 TOULOUSE
Tél : 61 59 17 76 Fax : 61 40 76 43
Tél. Revendeur : 61 41 26 09

INFONIX FRANCE DISTRIBUTION

Communiquez ! Tél 01 900 11

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Prix indiqués Toutes Taxes Comprises TVA 18,6 % incluse. Prix révisables sans préavis. Nous consulter pour connaître votre revendeur le plus proche

Décidément, la rubrique labo ne cesse de nous étonner par la richesse et la variété de ses thèmes, du hard au soft, plus de hard que de soft d'ailleurs ce mois-ci comme vous aurez pu le remarquer... Bref, vous trouverez dans ces quelques pages les tests du Blitz basic 2, de l'A1230 Turbo, du Starlock et de Mediaprint. Après ça, on ne pourra pas dire que nous ne sommes pas "ouverts" à toutes les propositions.

Basic instinct

BIOMAN

Encore un basic pour l'Amiga ? Affirmatif, et il s'agit du Blitz basic, qui sortira prochainement sur nos écrans français, en attendant, voici le test de ce dernier-né.

Qu'est-ce qu'on trouve lorsque l'on effectue un petit tour historique du basic :

• L'*Abasic* de Locomotive software en 1985 (basic qui aurait dû être distribué avec tous les Amiga 1000 mais qui, en fait, n'a jamais été commercialisé).

• L'*Amiga basic* de Microsoft, célèbre pour sa nullité. Commodore le donnait avec la version 1.2 et 1.3 du Workbench. Ce basic étant très mal écrit, la version 2.0 signa son arrêt de mort car il n'était plus compatible ! (un comble pour Microsoft, expert en compatibilité !)

• Le *GFA basic*, qui fut le premier basic pour l'Amiga digne de ce nom. On pouvait enfin exploiter réellement les possibilités graphiques et sonores de l'Amiga.

• L'*Amos* d'Europress software qui est pour l'instant notre basic préféré. C'est le meilleur toute catégorie et en plus son auteur est français (François Lionet) et il tient la rubrique Amos tous les mois dans Amiga Dream.

Première approche

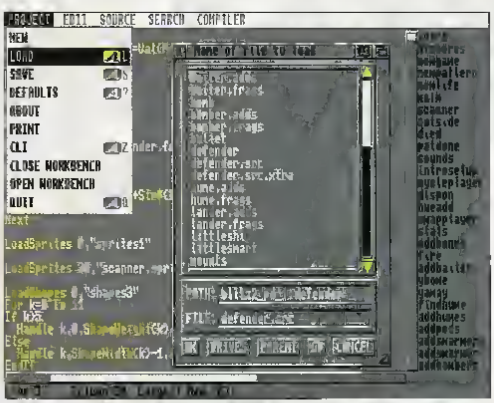
Ah quelle belle boîte ! si son ramage se rapporte à son usage, il doit être le phénix des basics ! Cette boîte de dimension A4 pèse au moins deux kilos et des brouettes et contient un énorme bouquin nommé *Reference manual*, un autre, plus petit, qui est le *User guide*, une carte d'enregistrement, deux magazines *Blitz user* et une, deux, non quatre disquettes, qui se décomposent comme suit :

• Programm disk
• Examples disk
• Libraries disk
• Blitz user magazine (issue 5).

Comme d'habitude, je ne veux rien lire (c'est trop fatigant) et je mets la disquette "Programme disk" dans mon lecteur. Quatre icônes apparaissent : *Blitz 2*, *Ted*, *Deflibs* et *Tools*. Je double-clique sur la première citée et miracle ! je suis sur un éditeur. L'installation est plus que rudimentaire et c'est très bien ainsi. Je m'attendais, comme souvent, avec ce type de programme à avoir des messages du genre "library not found", mais non. Enfin un programme qui n'ajoute pas de nouvelles bibliothèques (libraries, in english) dans mon répertoire "libs" qui n'en peut plus !

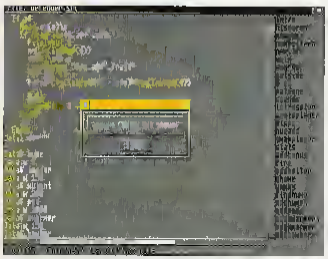
Voyons si j'arrive à composer un petit programme sans l'aide du manuel ; je tape : "print hello world !" et en cherchant dans les menus déroulants, je trouve "compile/Run" que j'utilise immédiatement. *Blitz 2* m'indique aussitôt qu'il est en train de compiler (durée : moins d'une seconde) puis changement d'écran (un dixième de seconde) et retour sur l'éditeur. Où s'est donc affichée ma superbe phrase "hello world" ?

Cette triste affaire me décide enfin à ouvrir le *User guide*... et je trouve la solution de mon problème au chapitre "My first programm" : il fallait rajouter l'instruction "mousewait" pour que le système attende un clic souris avant de retourner à l'éditeur. Maintenant que le manuel de l'utilisateur est ouvert, je découvre qu'il n'est



Un aperçu des possibilités de Blitz basic 2





Le compilateur de Blitz basic 2

pas du tout rébarbatif meme s'il est pour le moment en anglais (sa traduction française serait en cours). Ce manuel n'est pas vraiment fait pour quelqu'un qui n'aurait jamais "basique", mais il est suffisamment clair pour celui, comme moi, qui connaît peu le basic, mais qui a pratiqué d'autres langages.

Tellllment mieux !

J'ai un disque dur et bien sur, je voudrai avoir le *Blitz 2* sur celui-ci. No problemo, le temps des logiciels crypto communisssstes de sinistre memoire à la solde de l'imperialisssme sovietiqqque (NDLR : ce pigiste regarde trop l'emission *Nulle part ailleurs* de Canal plus) qui ne voulaient (ou ne pouvaient) mettre leurs octets degenérés et de races incertaines (Atariesques parfois) est révolu ! le *Blitz* (sûrement de facture Balllllladurienne) s'installe doucement, en glissant sa belle icône directement dans un répertoire du dur (et non dur dur) que vous avez crée à cette effet. Tellllement mieux ! Ensuite, il vous suffit d'ajouter dans votre startup-sequence deux assignements pour *Blitz 2* et blitzlibs (j'ai oublie de vous dire qu'il faut copier la disquette "Libraries" dans le meme répertoire que celui de *Blitz 2*).

User Guide

Ce manuel possede dix chapitres que je vais citer car ils montrent bien tout ce que *Blitz 2* peut faire : Getting started (démarrer), Blitz basic step by step (pas a pas), Types, Arrays and lists (types, tableaux et listes), Procedures (procédures !), Examples (exemples !), Errors and the debugger (erreurs et le débogueur), Objects (objets), Blitz mode (mode Blitz), Blitz examples (exemples Blitz), Advanced topics (themes evolues). De plus, à la fin du manuel, se trouvent cinq appendices : Using ted (utiliser ted), Keyboards shortcuts (les raccourcis-clavier), Programming technics (les techniques de programmation), Optimising (Optimiser) et enfin *Blitz 2* operators (les operateurs Blitziens).

Je ne peux pas, dans ce test, vous decrire toutes les possibilités de *Blitz 2* mais voici rapidement ce qu'il offre en plus par rapport à un basic standard (je ne parlerai donc pas des Goto, Gosub, Print, For, Next, etc.)

Le *Blitz 2* supporte six différentes sortes de variables : cinq d'entres elles sont de type numérique (Byte, Word, Long, Quick et Float) et une de type chaîne de caracteres (String).

Il gère la notion de pointeurs ce qui me fait le plus grand plaisir car je suis un adepte du pointage (pas de jeu de mots SVP) dû sûrement à mon background langage C. C'est un basic structure (ce qui plairait à mes profs d'informatique, qui étaient tous des fervents défenseurs du Pascal, pour sa grande rigidité) qui introduit les variables locales et globales, les fonctions (qui peuvent être recursives), et les objets. Il exploite à fond les ressources de l'Amiga avec ses String gadgets, Prop gadgets, Exec lists, etc. et il inclut en standard un compilateur tres performant (avec les autres basics Amiga vous deviez toujours acheter à part le compilateur : quand il existait !). Revenons à quelque chose d'essentiel : la notion d'objets. Le *Blitz 2* possede treize objets standards et il est intéressant de les citer :

Files : gestion des fichiers Dos ;
Modules : gestion sonore compatible soundtracker ;
Blitzfonts : fontes 8*8 pour affichages rapides de textes ;
IntuiFonts : toutes les tailles de fontes ;
Shapes : graphique standard du *Blitz 2* ;
Palettes : structure pointant sur la palette ;
BitMaps : affichage standard du *Blitz 2* ;
Sounds : sons échantillonnes ;
Sprites : sprites hardware du *Blitz 2* ;
Screens : ecran standard d'Intuition ;
Windows : fenêtre standard d'Intuition ;
Gadgets : gadgets standards d'Intuition ;
Menus : menus standards d'Intuition.

L'utilisation de ces objets est tres simple. Mais cela fera l'objet d'un prochain article (que d'objets, que d'objets comme pourrait le dire Mac Mahon) (NDLR : une référence historique qui m'echappe !)

Enfin, pour les pros de l'Amiga, il y a le mode Blitz qui permet, tout en respectant l'operating system, d'aller titiller l'Amiga dans ses possibilités les plus extrêmes, pour obtenir des animations tres lissées (smooth, in english) qui peuvent servir dans les jeux.

A qui est-il destiné ?

A tout le monde, débutants ou confirmés, pour des applications sérieuses ou pour créer des jeux (de tres bonne qualité... pour vous en convaincre, voyez *Skidmarks*, le jeu se trouvant sur la disquette de ce numéro : il a été écrit en *Blitz 2* !). Il fonctionne sur toutes les machines Amiga et exploite les nouveaux composants AGA quand ceux-ci sont présents (A4000, A1200, CD 32), contrairement à son concurrent le plus sérieux (*Amos* pour ne pas le citer). Le *Blitz basic*, j'en suis sûr deviendra tres rapidement le must des basics sur l'Amiga (même si l'*Amos* de l'ami Lionet a encore une belle carrière devant lui).

Où l'acheter ?

Malheureusement, le *Blitz basic* n'est pas encore distribue en France... mais vu sa qualité, je pense que ce probleme sera vite réglé et que l'on pourra vous annoncer dès le prochain numéro où le trouver. Il est pour le moment distribue en Angleterre et en Allemagne. Acid software, societe neo-zelandaise tres dynamique, édite un petit magazine, le *Blitz user* qui permet de garder un contact avec les différents utilisateurs de *Blitz Basic*. Voici leurs coordonnées : Acid software, *Blitz User*, 10 StKevins Arcade, Karangahape Rd, Auckland, Nouvelle-Zélande.

Dream prof

***Compilateur :** un programme peut être soit interprété, c'est-a-dire que lors de son exécution chaque instruction est "décodée", soit compilé et dans ce cas tout le programme est executable d'un coup ce qui augmente sa vitesse d'exécution.*

***Dos ou Disk operating system :** c'est l'interface entre l'utilisateur et la machine pour toutes les opérations concernant les fichiers.*

Documentation en anglais, fonctionne sur tous les Amiga, exploite les composants AGA, installable sur disque dur.
Prix : environ £ 80 (ce qui devrait le mettre à environ 700 francs).

La *vitesse* supérieure

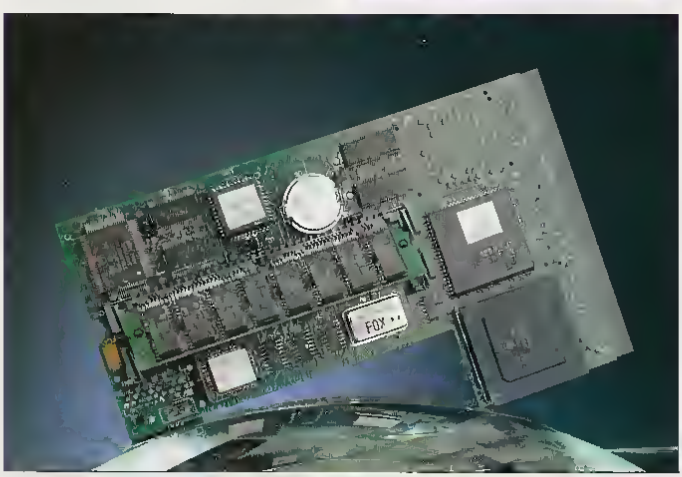
FRANÇOIS PINAULT

L'A1230 Turbo II (carte accélératrice 68030 + extension 32 Mo de RAM pour Amiga 1200) sert à accélérer l'Amiga 1200 en remplaçant son processeur d'origine, le Motorola 68020 à 14 Mhz par un 68030 à 40 ou 50 Mhz. Elle fournit aussi une horloge de sauvegarde de l'heure (absente en standard), deux emplacements pour des barrettes de mémoire SIMM 32 bit (60 ns maximum) et un support pour coprocesseur arithmétique 68882 (surtout utilisé par les programmes de 3D). Un connecteur spécial permet enfin de rajouter au module un contrôleur de disque dur SCSI A1230 (voir plus loin).

L'installation est facile : se logeant sous la trappe, la carte vient tout simplement s'enficher sur le connecteur d'extension/CPU de l'Amiga, et une nouvelle trappe taillée sur mesure se referme sur l'A1230, le nouveau coeur de la machine. Son utilisation est transparente : à l'allumage, la carte est reconnue, et aussitôt les icônes et les fenêtres s'envolent. Il est possible de rajouter jusqu'à 32 Mo de mémoire sur la carte (deux barrettes de 16 Mo). Ainsi il est même possible de mixer le type de capacité de mémoire (1,4 ou 16 Mo).

Configurations possibles (soit S1 et S2 les deux supports SIMM, le module de plus grande capacité doit se trouver sur S1) :

S1	S2	
1	0	1 Mo
1	1	2 Mo
4	0	4 Mo
4	1	5 Mo
4	4	8 Mo
16	0	16 Mo
16	1	17 Mo
16	4	20 Mo
16	16	32 Mo

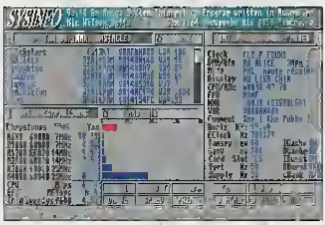


La carte A1230 Turbo II

Le fait de pouvoir mixer différentes capacités de barrettes de mémoire SIMM est appréciable et particulier à l'A1230.

Les tests de vitesse

Pour évaluer la vitesse de cette carte,



Le test de vitesse de l'A1230 avec SysInfo

j'ai utilisé le programme *SysInfo* qui a l'avantage de proposer des indices de comparaison de vitesse avec d'autres modèles de la gamme, ce qui rend le test assez fidèle, du moins pour la comparaison avec un Amiga 1200 standard. 6,24 Mips signifie que le processeur 68030 de l'A1230 a effectué 6,24 millions d'instructions en moyenne par seconde (nous sommes loin des 100 Mips des gros calculateurs). En comparaison avec un Amiga 1200 de base, l'A1230 tourne 4,69 fois plus vite, ce qui est tout à fait raisonnable. On peut aussi dire qu'elle tourne plus vite qu'un A3000 de base, mais que l'Amiga 4000/040 reste toujours trois fois plus rapide (ce n'est pas le haut de gamme pour rien). De plus, une disquette est fournie avec l'A1230 qui contient trois programmes :

• *Gvpcpuctrl* : permet de reloger les 512 Ko de ROM (KickStart 3.0) dans la mémoire très rapide de la carte *A1230* (ce qui apporte un gain de vitesse supplémentaire pour toutes les opérations faisant appel aux routines de la ROM, mais cela supprime aussi 512 Ko à la mémoire Fast de cette carte ; par exemple, le déplacement et le rafraîchissement des fenêtres avec leur contenu sera beaucoup plus rapide si vous choisissez cette option, mais cela accélérera de manière négligeable les programmes de 3D qui pourront même devenir plus lents s'ils n'ont pas assez de mémoire (512 Ko de mémoire sont précieux en synthèse d'image) ;

• un test de mémoire, vérifie le fonctionnement normal de la mémoire (pratique lorsque vous venez de rajouter une barrette ou deux) ;



La carte SCSI A1230

• *GVPinfo* est un utilitaire qui fournit des infos techniques sur la machine (MPU, CPU, MMU, cartes d'extension, partitions et volumes, mémoire Chip et Fast).

En conclusion, l'*A1230 Turbo II* remplace l'*A1230 Turbo* qui n'avait pas d'horloge de sauvegarde de l'heure, celle-ci a été retirée du catalogue CtS.

L'*A1230 SCSI* est une mini-carte controleur de disques dur SCSI externe qui se place dans le fameux connecteur d'extension vide à droite, à l'arrière de l'Amiga 1200. Elle s'installe de l'exterieur de la machine très facilement ; une vis est prévue pour sa fixation sur le châssis de l'Amiga. Pour ce test, j'ai utilisé un SyQuest 88 Mb, ce qui convient très bien à l'utilisation avec l'*A1230 SCSI*. J'allume le tout, rien ne démarre. Coup de téléphone à CtS... Attention ! pour utiliser l'*A1230 SCSI* sur certains A1200 qui restent avec un écran noir à l'allumage, il faut retirer les deux cavaliers noirs (jumpers) de cette carte. Après cela, mon système démarre sur le disque dur IDE interne, et que vois-je sur l'écran du Workbench : ma cartouche SyQuest reconnue et accessible sans installation logicielle (il faut dire qu'elle a été formatée sur un Amiga 3000, et qu'elle a donc le RDB standard de Commodore supporte depuis longtemps par les contrôleurs Gvp). C'est donc ma première bonne surprise du jour et en voici d'autres : je lance un *SysInfo* et *SCSISpeed* et compare la vitesse du SyQuest avec celle du disque dur IDE interne. Et là surprise, j'obtiens entre 943 et 947 Ko par seconde en lecture directe depuis le SyQuest contre 350 Ko avec le disque dur IDE (ouh !). Avec *DiskSpeed*, la lecture/écriture passe par le système de fichier ; c'est donc toujours plus lent :

```
MKSoft DiskSpeed 4.2 Copyright 1989-92 MKSoft Development
CPU : 68030  AmigaOS Version : 39.106  Normal Video DMA
Device : SQ0  Buffers : 30
CPU Speed Rating : 2177
Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG aligned buffer
Create file : 596495 bytes/sec  CPU Available : 76%
Write to file : 863157 bytes/sec  CPU Available : 72%
Read from file : 874893 bytes/sec  CPU Available : 75%
```

Avec l'*A1230 SCSI*, vous pouvez connecter jusqu'à sept unités SCSI en externe (CD-Rom, SyQuest, Bernouilli, disque dur, Streamer, DAT, etc.). Le connecteur SCSI est un DB25 standard comme celui de l'Amiga 3000. Il est donc possible d'utiliser soit un cordon SCSI 25-25 externe, soit un cordon 25-50 Centronic externe, en fonction du boîtier du disque externe que vous utiliserez.

Prix TTC approximatifs :

- A1230 à 40 MHz (RAM 4 Mo) 4 800 F
- A1230 à 50 MHz (RAM 4 Mo) 6 500 F
- SIMM 1 Mo
- SIMM 4 Mo 2 200 F
- SIMM 16 Mo 13 000 F
- CoPro 40 MHz 1 800 F
- CoPro 50 MHz 2 000 F
- A1230 SCSI 900 F

En achetant votre *A1230* (SCSI) en France, vous bénéficier d'une documentation, d'une garantie et d'un support technique en français par l'intermédiaire de votre revendeur agréé CtS, l'importateur des produits Gvp.

Dream prof

SCSI : *"small computer standard interface", c'est la norme des contrôleurs et des disques durs les plus performants du marché de la micro-informatique moderne. Cette norme a permis d'uniformiser la production et la consommation des périphériques de stockage de données de masse.*

SIMM : *"single in line memory module", c'est la nouvelle norme de fabrication des composants de mémoire. Elle est plus facile à installer que les anciens composants DIP/ZIP (bien que...). Dans tous les cas, celà prend moins de temps à installer et plus de risques d'abîmer les composants.*

IDE : *norme de contrôleurs et de disques durs pour les micros du monde PC (et pour l'instant de l'A1200 et l'A4000, bien que des deux machines bénéficient de cartes contrôleurs SCSI en option.*



Poussière d'étoile

GREGORY HALLIDAY

La société Orn TV vient tout juste de produire un nouveau genlock, le Starlock, aux capacités remarquables. De très bonne qualité et à un prix vraiment attractif, ce produit risque fort de vous rallier à l'univers merveilleux qu'est celui de la VAO (vidéo assistée par ordinateur). D'autant plus que le Starlock ne manque pas de se distinguer de ses principaux concurrents, et ce sur de nombreux points.

Sans pour autant paraphraser l'excellent article de mon collègue Charles Ancé, qui expliquait dans le premier numéro d'Amiga Dream, avec la simplicité et la rigueur qui le caractérisent, les bases de la vidéo sur Amiga, je vais néanmoins vous rappeler le mode de fonctionnement d'un genlock. Ce formidable appareil est capable de mixer une source vidéo extérieure (caméscope, magnétoscope...) avec les images qui proviennent de votre Amiga. On peut alors générer des tas d'effets spéciaux, ou plus simplement personnaliser ses créations en y rajoutant logos, titres, ou animations. L'ensemble peut, bien évidemment, être enregistré sur un magnétoscope, pour peu que celui-ci soit compatible avec la norme PAL, qui demeure LA référence en matière de vidéo.



Le tada et ses effets en semi-transparence

La simplicité mise en boîte

Mais revenons au produit. Le *Starlock* a pour but principal la simplicité. Le boîtier, auto-alimenté par l'Amiga, n'est pas surchargé de boutons, de potentiomètres ou de fiches pour le câblage, comme c'est trop souvent le cas pour les autres genlocks. Ici, on trouve juste :

- une entrée composite (PAL) pour la source extérieure,
- une entrée pour l'image Amiga (servant aussi d'alimentation),
- une sortie composite (pour pouvoir enregistrer sur magnéto),
- une sortie RVB pour contrôler l'affichage sur votre moniteur,
- une petite LED pour indiquer le fonctionnement de l'appareil,
- un bouton permettant un fading de l'image Amiga (j'y reviendrai),
- une petite vis, afin de régler l'alignement de l'image, et calibrer celle-ci avec finesse.


La vidéo : domaine de prédilection pour l'Amiga

C'est simple au possible. On branche le *Starlock* sur la sortie vidéo de son ordinateur, on raccorde son caméscope PAL à la borne Video in, son magnétoscope (ou sa télé, ou son vidéoprojecteur...) à la sortie Video out, on allume le tout, et on est alors prêt pour la grande aventure. On peut toujours régler la vis de phase afin d'ajuster le décalage image vidéo/image informatique, mais est-ce bien nécessaire ? Le genlock est en effet pré-réglé pour obtenir l'affichage le plus adéquat, alors pourquoi se casser la tête ? On s'aperçoit déjà combien le *Starlock* est simple d'utilisation, mais ce n'est pas fini. Il n'y aucun décrochage de l'Amiga en cas de coupure de la source vidéo extérieure. Vous pouvez brancher, débrancher et rebrancher à loisir votre caméscope, sans que cela pose le moindre problème ni occasionne le plus petit plantage. Le bouton de fading vous permet d'effacer progressivement la surimpression de l'image Amiga pour ne laisser place qu'à l'image vidéo primaire. Il est alors possible de faire disparaître progressivement un titre, exécuter une sorte de fondu enchaîné entre un écran Amiga et la source externe, ou encore gérer l'utilisation d'une ou plusieurs couleurs semi-transparentes

pour des effets bien plus complets.
Autre point fort du produit : le package inclut un très bon logiciel de titrage qui n'est autre que *N°1 Titler*. Connu pour sa simplicité d'utilisation et pour la diversité de fonctions qu'il comprend, *N°1 Titler* a su s'imposer



Comment fignoler ses créations à peu de frais

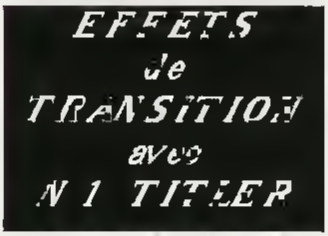
depuis des années comme le soft le plus convivial du marché. L'interface est constituée d'une multitude de gadgets que l'on peut cliquer à loisir pour obtenir l'effet voulu. Le menu principal (l'éditeur) permet de définir l'aspect du texte. Plusieurs fontes peuvent être chargées, évitant alors la monotonie d'un titrage trop banal. Du reste, le logiciel est accompagné d'une disquette remplie de polices qui contenteront les plus exigeants. Avant d'entrer le texte (sur une ou plusieurs pages), on peut régler les marges de gauche et de droite, l'espacement des caractères, l'importance des interlignes, la couleur du texte, la couleur de fond, l'alignement du texte. On peut même choisir d'ajouter un ombrage qui viendra donner du relief à l'ensemble, en indiquant la couleur de l'ombre, sa direction, son intensité et sa profondeur. C'est aussi à partir de ce menu que l'on peut charger et



Le menu texte de N°1 Titler



N°1 Titler permet même de cumuler les effets, ici texte + chrono



Effet de transition par mosaïque

afficher des dessins, mais ceux-ci étant limités à huit couleurs, il est préférable d'utiliser un bon vieux *DPaint* pour tout ce qui est graphisme. Le panneau "projet" est en fait le moteur principal de *N°1 Titler*. On peut y paramétrer ses préférences et accéder aux autres menus. Le soft est entièrement configuré en français (clavier, menus et gadgets) mais peut à tout moment être exploité en anglais (quel intérêt ?). Ce menu vous offre la possibilité de cadrer l'écran, car il est vrai que les genlocks ont la fâcheuse habitude de décaler verticalement et/ou horizontalement l'image Amiga. On peut aussi régler la palette des couleurs et la résolution de l'écran (entrelacé ou non). Enfin, et heureusement, on peut sauvegarder la configuration actuelle ainsi que le projet en cours, en vue d'une utilisation ultérieure. Dorénavant, on peut accéder aux projets eux-mêmes. Le projet "défilement de pages" propose un enchaînement page après page du texte initial, non sans l'agrémenter d'effets de transitions particulièrement réussis (scrolls, mosaïques, fondus...). Le projet suivant nous offre un mode de défilement continu, devenu monnaie courante pour les génériques de fin. Verticaux ou horizontaux, ces scroll-texts fluides ne manqueront pas d'ajouter une touche "pro" à vos créations. L'affichage d'un chronomètre a même été prévu, et ce n'est pas idiot car fort utile dans certaines circonstances. Tous ces projets sont bien sûr paramétrables et cumulables (affichage du texte + chrono) et c'est sans aucun mal que l'on pourra redéfinir la vitesse de défilement, la position du scroll ou le timing des enchaînements. Un soft tout ce qu'il y a de plus complet !

Résumons les faits. On prend un genlock de bonne qualité, on y ajoute un fader, et on saupoudre le tout d'un logiciel de titrage. On obtient le *Starlock* d'Orn qui, non content d'offrir toutes ces possibilités au grand public, propose de surcroît un prix allechant (aux environs de 2 400 francs l'ensemble).



Toutes les occasions sont bonnes pour utiliser le genlock

Dream prof

Fading (ou fondu) : *le fading est une apparition (ou une disparition) progressive d'un affichage, à partir d'une couleur primaire. Dans le cas du Starlock, c'est l'image Amiga qui s'assombrit progressivement pour passer au noir, ou l'inverse.*

Fondu enchaîné : *c'est l'apparition progressive d'une image (animée ou non) à travers une autre. On part d'une source (vidéo ou non) pour arriver petit à petit à l'affichage final. Cette technique est utilisée à outrance au cinéma.*

Le virtuose multimédia

FÉLIX CITATION

MediaPoint pourrait etre un logiciel multimédia parmi tant d'autres, mais par sa conception ouverte et ses potentialités, il est l'un des premiers logiciels multi-usages. Il orchestre avec brio les presentations audiovisuelles, interactives ou non, et offre parallelement une palette d'applications insoupçonnables, exploitant au mieux toutes les particularites de l'Amiga et de son univers. Du slide show le plus sophistiqué, a une programmation de type "hypercard", ou meme pour une gestion temporelle d'evenements divers, MediaPoint est là !

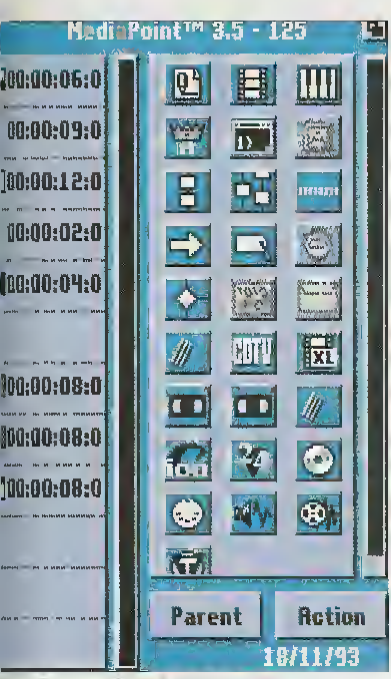
Comme la plupart des logiciels dits "multimedia", *MediaPoint* s'articule autour de deux modules logiciels. Un "player" pour la diffusion et l'éditeur proprement dit. Ce dernier sert bien entendu à structurer la programmation, mais également à composer les pages ou interfaces graphiques. Ces deux fonctions sont bien distinctes et d'une ergonomie adaptée, très confortable, pour l'une et l'autre de ces phases. L'éditeur de scripts est le coeur de l'ensemble. La programmation est des plus simples, puisqu'il suffit de déplacer à l'aide de la souris l'une des icônes placees sur la droite de l'écran, à l'endroit voulu dans le deroulement du script. Une boîte de dialogues specifique à chacun d'eux apparaît alors, pour saisir ou sélectionner les options souhaitees. Le programmeur dispose d'une maniere générale des traditionnelles fonctions de "couper/coller", ou de deplacement. Elles restent cependant un peu sommaires mais suffisantes.

Même si la programmation iconique de *MediaPoint* differe de celle d'un traditionnel basic ou de tout autre langage, elle est neanmoins structuree. Il est enfantin de manipuler les étiquettes, les sous programmes, et de jongler avec les instructions de redirection. *MediaPoint* intègre aussi la notion de variables, littérales ou numériques. Comme dans tous les langages dignes de ce nom, elles doivent être impérativement déclarees au début du script, évitant de surcroît bien des erreurs. L'apparente pauvreté d'instructions pour les manipuler est compensee par la simplicite d'une gestion parallèle par Arexx. Ce nombre restreint d'instructions permet a ceux qui ne souhaitent pas entrer dans des considérations de programmation avancées de disposer d'outils simples et performants. Outre les icônes destinees à la gestion dynamique et interactive d'un scenario, *MediaPoint* exploite et valorise parfaitement les possibilites graphiques et sonores de l'Amiga. Il sait afficher tous les modes et resolutions, standards ou non. Cette ouverture se retrouve aussi bien pour les images fixes, l'animation, la musique que pour l'orchestration d'elements externes ou extensions. Les Xapps ne sont pas des petits bonshommes verts mais des drivers dedies qui se manipulent dans le script de la même manière que les autres icônes. Ils contrôlent simplement les adjonctions multimedia comme par exemple : *CDTV, CDXL, Ion*, disques vidéo, Midi, *IV 24, Studio-16*. Cette liste n'est pas exhaustive et se voit completée de jour en jour. Ils peuvent etre actives en les déplaçant simplement a partir d'un tiroir de stockage dans le dossier Xapps. Cette technique permet de ne pas surcharger inutilement l'interface et de laisser à l'utilisateur la plus grande souplesse d'extension possible. La gestion temporelle est aussi l'un des atouts de *MediaPoint*. Il accepte aussi bien un fonctionnement autonome basé sur l'horloge interne que des indications externes plus precises, tels que le Time code midi ou SMPTE EBU. Une planification du déroulement peut parallelement etre établie de maniere hebdomadaire avec une très grande precision et souplesse. L'éditeur de pages se lance directement a partir de l'éditeur de scripts. Il permet la composition dynamique de visuels graphiques et textuels riches et variés. Les possibilites d'agencement sont très vastes. L'image de fond AGA ou non, peut avoir n'importe quel format. Elle définit cependant la resolution et la palette de la page. Son mode d'apparition sera choisi à partir de l'éditeur de script parmi les dizaines disponibles. Sur ce fond, l'éditeur de pages permet de créer un nombre indifférent de fenêtres de taille quelconque. Chacune d'elles dispose de son





Le tiers droit de l'écran laisse apparoître les ajouter, une page, une musique, ou n'importe

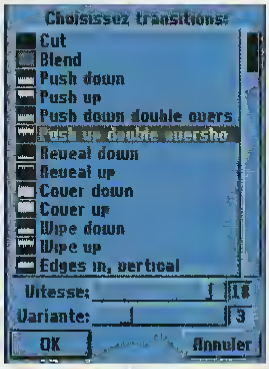


nes qui seront déplacées à l'endroit voulu pour le fonction logique ou de pilotage multimedia

propre mode de transition, aussi bien en entrée qu'en sortie. Ils sont aussi nombreux et variés que ceux proposés pour les transitions de pages. Une fenêtre peut être transparente, remplie avec l'une des couleurs de la palette, ou bien tramée pour simuler une pseudo transparence. Son contour peut être affublé de bordures de couleurs et de tailles programmables pour recréer la sensation de relief. Chaque fenêtre définie est un champ indépendant. Il peut contenir du texte, une image, une animation, mais aussi des données réactualisables automatiquement, comme la date, l'heure ou le contenu d'un fichier de textes indépendant. Bien entendu cette zone est aussi à la demande utilisable comme bouton pour les applications interactives. Une dizaine de polices de caractères est fournie avec *MediaPoint*. Pour la gestion du texte, l'utilisateur dispose de nombreux outils tant pour la mise en page que pour paramétrer les attributs. *MediaPoint* autorise pour chaque caractère une définition individuelle, de la police, de la taille, de la couleur et du style. Des attributs plus globaux sont appliqués sur la totalité de la fenêtre. On y retrouve par exemple, l'anti aliasing, l'espacement ligne et caractère, l'ombrage et le détourage. D'autres outils augmentent encore le confort pour une mise en page soignée et rapide. C'est le cas de fonctions comme l'alignement ou la répartition automatique des fenêtres, ou encore le transfert direct de l'écran d'un logiciel fonctionnant en multitâche. Cette dernière possibilité est remarquable d'efficacité avec l'utilisation conjointe d'un logiciel graphique tel que *Deluxe paint*.

Bon à tout faire !

La polyvalence de *MediaPoint* est à toute épreuve. Utilisé comme un logiciel de titrage, il donne au vidéaste un outil hors du commun par son dynamisme. Le concepteur de bornes ou de présentations interactives trouvera en lui un outil fiable et ouvert, de quoi satisfaire les exigences les plus farfelues. Enfin, sa bonne gestion temporelle l'ouvre à des applications plus spécifiques, comme la gestion de journaux cycliques ou la domotique. Malgré son potentiel énorme, *MediaPoint* peut être utilisé par tous. Il sait évoluer avec les désirs et les compétences de chacun. La qualité de sa programmation permet de satisfaire les exigences de simplicité d'une utilisation personnelle, et de fiabilité pour une solution professionnelle. *MediaPoint* nécessite une configuration riche relativement importante pour s'extérioriser, par contre, un A1200 équipé d'un disque dur et d'une petite extension de



Plusieurs dizaines de volets et transitions sont disponibles pour l'affichage d'une page, mais aussi pour chacune des fenêtres la composant.

Dream prof

***Anti aliasing** : il s'agit en fait d'un estompage du contour. Il évite les transitions franches et limite ainsi le scintillement.*

mémoire offre déjà des résultats éblouissants. Une procédure d'installation automatique performante évite à l'acquéreur de se poser les incontournables questions d'organisation de sa machine. Les tiroirs indispensables sont créés et automatiquement assignés dans le logiciel. Une vaste palette de préférences donne à l'utilisateur tous les moyens de réorientation et d'adaptation en fonction de sa configuration matérielle et de ses désirs. Son interface peut toutefois surprendre par son apparente froideur, mais laisse découvrir au fil des utilisations, une ergonomie remarquable. Elle permet d'aboutir très vite au résultat escompté, sans savoir faire, ni compétences extraordinaires, excepté de logique et de bon goût. Le coffret *MediaPoint* renferme la notice, ainsi que les six disquettes contenant le logiciel, moult graphiques et exemples didactiques. L'épais manuel, très prochainement en langue française, est complet et pédagogique. Largement illustré, il permet au néophyte d'accéder sans trop d'efforts à la maîtrise des possibilités.

MediaPoint reste en constante évolution, régulièrement des mises à jour apportent de nouvelles fonctionnalités et ouvertures. Un service client par Modem est aussi assuré pour résoudre un éventuel problème, et même exprimer ses besoins ou désirs auprès des développeurs. *MediaPoint* est un réel produit professionnel dont le prix attractif (inférieur à 3 500 F) le rend accessible à un plus grand nombre, il devient l'un des meilleurs choix pour ce type de logiciel. ■

Mediapoint

En hausse

- ▲ *L'ergonomie globale*
- ▲ *Les performances*
- ▲ *La simplicité relative*
- ▲ *Le rapport qualité/prix*

En baisse

- ▼ *Des fonds graphiques de moindre qualité*

CADEAU

Pour 6 disquettes commandées, IFA vous en offre 2 Gratuites de votre choix.

Si votre commande dépasse 300 Frs, nous vous offrirons en plus le T-Shirt du club IFA

La meilleure séléction de logiciels Freewares et Sharewares

Compatible 500, 500+, 600 et 1200

DISQUETTE AM 629
CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture vu de dessus. Très prenant.

DISQUETTE AM 630
THE LOST ORCREST : un excellent jeu de labyrinthe dans le style du célèbre Gauntlet.

DISQUETTE AM 631
CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent.

DISQUETTE AM 632
PAINT BOX v10 : un excellent petit logiciel de coloriage pour les enfants, facile à utiliser.

DISQUETTE AM 633
ATOM SMASHER ; superbe jeu dans lequel vous devez vous débarasser de vos ennemis en les écrassant avec des blocs de pierre. Très bonne réalisation, fourni avec un éditeur de tableaux. Un must.

DISQUETTE AM 634
CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un singe qui doit colorier toutes les cases en évitant les attaques de ses nombreux ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 637
CASTLE KUMQUAT :un excellent jeu d'aventure action à posséder absolument.

DISQUETTE AM 641
VIRUS Z v2.23 : excellent antivirus capable d'éliminer plus de 200 virus connus.

DISQUETTE AM 642
LEXESS : une très bonne adaptation du jeu du Pendu, dommage que ce soit en Anglais.

DISQUETTE AM 643
A BACKUP v1.6 : utilitaire de backup de disk dur

DISQUETTE AM 644
BOOT BLOCK UTILITIES : collection d'utilitaires qui vous permettront de personnaliser vos boot block avec images, musique, logos, etc...

DISQUETTE AM 645 !!!
GIGER TETRIS : une excellente adaptation ddu célèbre Tétris. Attention celui ci ne fonctionne que sur A1220 et A4000.

DISQUETTE AM 647
CHECKBOOK ACCOUNTANT v2.0 : un très bon logiciel de gestion de budget familial.

DISQUETTE AM 648
CLI-TRIS : un excellent clône de columns vous devez aligner des pièces de couleurs qui tombent du haut de l'écran
PACATAC : une autre adaptation de Columns, mais avec plus d'options que la précédente.
ASTEROIDS : très bonne adaptation du célèbre jeu d'arcade

DISQUETTE AM 649
PICTURES TILES : un jeu de puzzle très bien réalisé en Amos, dans lequel vous jouez contre l'ordinateur
STOREAGLE : un shoot em up dans lequel vous pilotez un hélicoptère et devez abattre des tas d'ennemis très coriaces
EXTREME VIOLENCE : jeu du style labyrinthe dans lequel vous devez ramasser un maximum de bonus tout en évitant de vous faire descendre par votre adversaire. Se joue à deux.

DISQUETTE AM 650
SIEGE OF THE BEAST : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devez disposez vos soldats sur un échiquier de manière à encercler le serpent qui y rôde, en évitant ses attaques
E TYPE II : un très bon clône d'Astéroids
VEKTOR : jeu du style TRON

DISQUETTE AM 651
DEMOLITION MISSING : vous pilotez un avion et devez bombarder des immeubles sans les percutér
BOUNDER : un excellent jeu de plateformes. Vous devez gravir les différents étages en vous jetant dans les trous mouvants
ATOMS : jeu de réflexion sur plateau

DISQUETTE AM 652
WORD SEARCH et WORD PUZZLE : Jeux de mots cachés comme on en trouve dans les magazines
MIRROR WAR : jeu de tir pour deux joueurs. Un affrontement sans merci
PARANOIDS : jeu de plateau très étrange, c'est le moins qu'on puisse dire
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur

DISQUETTE AM 653
BREAKOUT ; un bon casse briques équipés de son éditeur de tableaux
OBLIVION : un superbe jeu d'arcade en scrolling horizontal, très rapide.
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis sont micro-processeurs et souris. A vous de les exterminer.

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres sans vous faire manger par les requins
FEEDING FRENZY : vous devez rattraper les gouttes d'eau qui tombent du plafond. Ne Fonctionne pas sur A1200

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive destination. Un grand classique
MAZE MAN : un excellent clône de pacman
UP'N'DOWN : jeu de Puissance 4. Vous devez aligner 4 pions pour gagner

DISQUETTE AM 656
RATTLE SNAKE : jeu de combat d'hélicoptères pour 2 joueurs
RUNNING : jeu de labyrinthe. Attention aux fantômes
CHASER : jeu du style Pacman, ici remplacé par un avion
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi

DISQUETTE AM 657
TURBO THRUST : course spaciale qui se déroule dans un tunnel semé d'embûches
OX 200 : un excellent logiciel de labyrinthe. Vous y rencontrerez bon nombre d'ennemis qu'il vous faudra détruire
LEEDINOS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemmings sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnale pour du shareware. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièces du plateau de jeu par association de couleurs
COLOUR : une bonne adaptation de Columns
DIAMOND THIEF : vous pilotez un vaisseau spatial et devez accumuler un maximum de bonus sans vous faire prendre par les têtes de mort.

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : classique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires.
CHALLENGER : jeu de question réponses en anglais.

DISQUETTE AM 660
ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente réalisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais

DISQUETTE AM 661
EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais

DISQUETTE AM 662
SERENE 1 et SERENE 2 : deux shoot'emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II.
CAR WARS : jeu de course de voitures réalisé en Amos. Beaux graphismes.

DISQUETTE AM 665
LAMERS : vous devez tirer sur toute les vilaines petites bêtes qui se montrent aux fenêtres. Se joue avec la souris.
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides
SHAPES : une nouvelle version de Tétris, ça doit être au moins 128997ème version.

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v13 : un bon logiciel de coloriage plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins

DISQUETTE AM 668A et 668B
18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes difficultés que sur un vrai terrain, le vent, les greens, les bunkers, etc. Attention ce jeu comporte 2 disquettes

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans la cour l'alerte est donnée, dans la nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français.

DISQUETTE AM 672
CRAOKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres
SQUAMBLE : adaptation d'un vieux jeu de café en scrolling horizontal.

DISQUETTE AM 673
PACMAN DELUXE v1.1a : une excellente adaptation ca ce désormais célèbre classique
THINKAMANIA v2.8 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par paires

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la minière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu
CITY : un clône de Missile Command, défendez la ville contre les missiles venus de l'espace
CHECKERS : adaptation du jeu de Dames
OUCH : jeu dans lequel vous devez écraser un maximum de personnages grâce à un gros marteau
ATOM SMASHER : jeu du style Dynablaster. Attention il ne fonctionne pas sur A1200 et A4000

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit gravir différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.
FURMYRE : un bon shoot em up en scrolling vertical
CRAVE : jeu de combat de chars qui se joue à deux.
ARENA : deux robots s'affrontent dans un duel impitoyable. Se joue à deux.

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A posséder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000
DEATHBRINGER IN SPACE : un shoot em up dans le plus pur style des jeux de café
ASSAULT : vous devez tirer sur différents personnages qui apparaissent aux fenêtres. C'est débile, mais ça défoule.

DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'arcade, à posséder absolument.

Ces prix s'entendent TTC et sont révisables à tout moment

AVIS AUX AUTEURS FRANCAIS

L'informatique rentre de plus en plus dans les foyers et s'adresse maintenant à toutes les tranches d'âge... Alors, pensez à ces personnes qui n'ont pas eu la chance d'apprendre les langues étrangères... Rédigez vos logiciels dans notre bonne vieille langue maternelle. Vos logiciels ainsi rédigés auront la priorité dans notre catalogue sur les programmes étrangers. Il vous suffit de vous expédier vos créations accompagnées d'une lettre (obligatoire) d'autorisation de distribution.



508, R N., 59680 Cerfontaine

SATU . eu de réflexion assez difficile, par association de couleurs vous devrez reconstituer une figure géométrique en un temps limité

DISQUETTE AM 686
PREMIER PICK : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football, votre but gagner le championnat
TANGLE : adaptation du jeu Tron dans lequel quatre joueurs peuvent s'affronter
BOP'N PLOP : un excellent jeu d'arcade réalisé avec Seuck... Tirez sur tout ce qui bouge... Une très bonne réalisation
SUPER LEAGUE MANAGER : encore un jeu de stratégie dans lequel vous gérez un club de football, et dont le but du jeu est de gagner la coupe

DISQUETTE AM 687
ROTON : nouvelle adaptation d'Astéroïds dans lequel les ennemis sont toujours différents et les graphismes plus que sympas
MATRIX : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous dirigez une boule est devez éliminer toutes les cases du plateau de jeu... Faîtes attention car certaines cases sont piégées
SPECTRUM : vous pilotez une soucoupe volante et devez détruire un mur pour éviter de vous scratcher dessus

DISQUETTE AM 689
COLOUR FONTS vol 02 : ensemble de planches représentant des polices colorées que vous pourrez utiliser avec des logiciels de dessin du style Deluxe Paint

DISQUETTE AM 690
DELUXE PACMAN : la 8719ème version de ce jeu très connu
TANK ATTACK : combat de chars dans un labyrinthe
GAME TAMER : des dizaines de trucs, astuces et cheat codes pour terminer vos jeux commerciaux
YATZ : jeu de dés
THE TURN : jeu de réflexion dans lequel vous devrez reconstituer différentes figures

DISQUETTE AM 691
THEY CAME FROM OUTHER SPACE : nouvelle adaptation du célèbre Space Invaders, ici réalisé en Amos Il apporte des tas de nouvelles options par rapport à la version initiale

DISQUETTE AM 692
LITTLE BOULDER : nouvelle adaptation du célèbre Boulderdash. Vous devez ramasser tous les diamants et éviter de vous faire tuer par les gardiens
HEAD GAMES : un excellent shoot'em up réalisé avec Seuck. Vous évoluez dans un monde rempli de tentacules et de têtes de mort.
FRUIT PANIC : un excellent jeu de plateformes, à posséder absolument.

DISQUETTE AM 693
MEGABALL v2.1 : nouvelle version de ce très bon casse briques, dans lequel vous découvrirez nouveaux tableaux et nouvelles options
X FIRE : jeu de tir à mi chemin entre Pacman et Space Invaders
CLUEDO : une adaptation fidèle du célèbre jeu de plateau

DISQUETTE AM 694
SUPER PONG : une excellente adaptation du jeu de Pong, offrant de nombreuses options

DISQUETTE AM 695
COMPTABILITE AK vt.0 : un logiciel de comptabilité générale, à notre avis le plus complet qu'on puisse trouver en ce moment sur Amiga Entièrement en Français

DISQUETTE AM 696
SOLITAIRE SAMPLER : une réalisation de très grande qualité qui regroupe cinq jeu de cartes du type réussite A posséder absolument

DISQUETTE AM 697
SPACE CLEANER : vous pilotez une soucoupe volante et devez récupérer des tonneaux sur des plateformes

DISQUETTE AM 698
THE DESIGNER v2.1 : un utilitaire très sympa pour les programmeurs de jeux, en effet il vous permettra de réaliser vos décors à partir de morceaux d'images IFF que vous pourrez placer à votre guise

DISQUETTE AM 699
ROAD TO HELL : une superbe course de voitures vue de dessus, mais très bien réalisée, certainement une des meilleures dans son genre A voir

DISQUETTE AM 701
PETER'S QUEST : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous devrez récolter tous les bonus en évitant les hérissons qui se baladent deci delà sur le plateau de jeu Une excellente réalisation

DISQUETTE AM 702
FIREFLY : un superbe jeu shoot'em up en scrolling vertival à posséder absolument Les graphismes et animations sont superbes Fonctionne uniquement sur A500 et A1200

DISQUETTE AM 703
HOT BLOX : un excellent clône de Tétris réalisé en Amos offrant la possibilité de jouer à deux joueurs simultanément. Graphisme et musique très agréables

DISQUETTE AM 704
FULL HOUSE : jeu de poker bien réalisé, seul regret la doc est en Anglais. Simple à utiliser et beaux graphismes

DISQUETTE AM 705
BLOAD RUNNER : bon jeu d'échelles dans lequel vous devrez ramasser toutes les pièces d'or en évitant les attaques de vos nombreux ennemis

DISQUETTE AM 706
QUANTUM : jeu de labyrinthe ou vous devrez trouver divers objets qui vous donneront accès aux tableaux suivants Je suis complètement nul à ce jeu En fait c'est beaucoup trop rapide pour moi

DISQUETTE AM 707
ACK ACK : vous êtes aux commandes d'une batterie anti aérienne pendant la deuxième guerre mondiale et abattre tous les avions ennemis

DISQUETTE AM 708
KARATE WORM II : un bon petit jeu de plateformes aux niveaux très interessants Dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur du scénario

DISQUETTE AM 710
REBOUND : jeu dans le style de ces bons vieux jeux de café du genre ping pong

MATERIEL

Les Promos du mois

Les enceintes à brancher sur votre Amiga

Trust Dynamic Soundwave 40 15W	279 Frs
Trust Dynamic Soundwave 30 25W	399 Frs
Trust Dynamic Soundwave 10 80W	620 Frs

Scanners à main

Scanner 64 niveaux de gris	1280 Frs

Extensions de mémoire

Extension 512Ko pour A500	270 Frs
Extension 512Ko + Horloge pour A500	320 Frs
Extension 1,5Mo pour A500	890 Frs
Extension 1Mo pour A500+	400 Frs
Extension 1Mo pour A600	450 Frs
Extension 2Mo pour 1200	1950 Frs

Lecteurs

Lecteur interne A500	489 Frs
Lecteur interne A2000	589 Frs
Lecteur externe	545 Frs
Lecteur externe + Hardcopieur + Antivirus	680 Frs
Lecteur interne A600/A1200	589 Frs
Lecteur Haute Densité interne	980 Frs
Lecteur Haute Densité externe	1180 Frs

Divers accessoires

Souris	149 Frs
DISK EXPANDER	339 Frs
Alimentation Amige	399 Frs
Horloge interne A1200	200 Frs

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ... x 25 Frs = ... Frs
Frais de port Disquette 25 Frs - Matériel 40 Frs = ... Frs
Frais de port supplémentaire étrenger (25 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité ... Banque ...
Signature :

Nom ... Prénom ...

N° ... Rue ...

Code Postal ... Ville ...

AMDREAM5

Amiga Dream vous a offert sur la disquette du numéro 3, QuickWrite, un superbe logiciel de traitement de textes en français. Voici maintenant comment l'exploiter à sa juste valeur. Demandez le menu !

Au menu : QuickWrite

BIOMAN

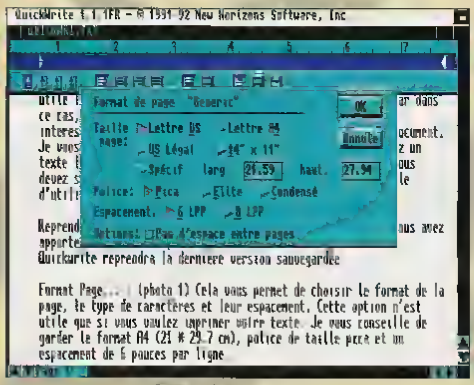


Figure 1 : format page

Nous allons passer en revue tous les menus de *QuickWrite*

Menu Projet

C'est le menu classique, qui existe dans la plupart des programmes non ludiques. Grâce à lui, vous pourrez débuter un nouveau projet (donc un nouveau texte), ou encore l'imprimer.

• ***Nouveau :*** vous choisirez cette option lorsque vous débuterez un nouveau projet. Par défaut, ce nouveau projet aura pour nom "Sans_nom #1".

• ***Ouvrir :*** utilisez cette option si vous voulez charger un texte déjà créé. Raccourci clavier : touche Amiga + touche O (pour ne plus avoir besoin d'écrire à chaque fois "touche Amiga" etc., j'employerai désormais l'abréviation A+O).

• ***Fermer :*** cette option a le même effet que lorsque vous cliquez sur la cellule de fermeture de fenêtre. Je vous conseille fortement de toujours quitter *QuickWrite* en prenant soin de bien fermer votre projet, ainsi, vous ne pourrez pas oublier de sauver un texte s'il a été modifié (dans ce cas, une requête système vous demande si vous voulez sauvegarder votre projet).

• ***Sauver et Sauver sous :*** c'est bien beau d'écrire, mais il faut pouvoir garder votre prose précieusement sur disquette ou disque dur. Ces options permettent justement de le faire. "Sauver sous..." est utile lorsque vous sauvez votre texte pour la première fois, car dans ce cas, *Quickwrite* vous demande son nom. L'option "sauver" est intéressante dès lors que vous avez déjà donné un nom à votre document. Je vous conseille le raccourci clavier A+S lorsque vous écrivez un texte long : comme dans ce cas, pour des raisons de sécurité, vous devez sauver votre texte plusieurs fois, il est bien plus simple d'utiliser ce raccourci que de prendre sa souris.

• ***Reprendre :*** si vous n'êtes pas content des modifications apportées à votre texte, alors cette fonction vous sera utile. *QuickWrite* reprendra la dernière version sauvegardée.

• ***Format page :*** cela vous permet de choisir le format de la page, le type de caractères et leur espacement. Cette option n'est utile que si vous voulez imprimer votre texte. Je vous conseille de garder le format A4 (21x29.7 cm), police de taille pica et un espacement de six pouces par ligne (voir figure 1).

Nous allons voir maintenant les options d'impression. Mais avant toute chose, un rappel sur le fonctionnement de l'Amiga avec les imprimantes : comme vous le savez peut-être, l'AmigaDos, contrairement à beaucoup d'autres systèmes, gère l'imprimante directement, sans en laisser le soin aux logiciels, ce qui en simplifie beaucoup l'utilisation. Ainsi, lors de l'installation d'une imprimante sur l'Amiga, il suffit d'indiquer une fois pour toute sa marque. Pour cela,



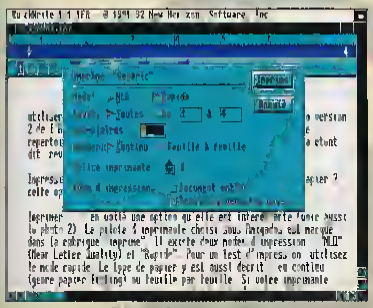


Figure 2 : imprimer

vous devez utiliser l'utilitaire "preferences" en systeme inferieur a la version 2 de l'Amigados ou l'utilitaire "printers" se trouvant dans le repertoire "prefs" pour les autres versions postérieures. Cela etant dit, revenons a nos moutons.

• ***Impression rapide*** : vous voulez voir ce que ça donne sur le papier ? cette option est pour vous !

• ***Imprimer*** : en voilà une option qu'elle est intéressante (voir figure 2). Le pilote d'imprimante choisi sous Amigados est marque dans la rubrique "imprime". Il existe deux modes d'impression : "Nlq" (Near letter quality) et "Rapide". Pour un test d'impression, utilisez le mode rapide. Le type de papier y est aussi decrit : en continu (genre papier listing) ou feuille par feuille. Si votre imprimante gère plusieurs polices, vous pouvez la choisir dans la rubrique "police imprimante".

• ***Fusionner*** : cette option permet de fusionner puis d'imprimer deux textes.

• ***Reglages*** : j'en reparlerai lors de la description de l'option "preferences".

• ***Quitter*** : devinez à quoi peut servir cette option ! Conseil : utilisez-la, au lieu d'arrêter l'Amiga.

Menu Edition

Nous avons deja parle des options "couper","copier", "coller" et "effacer" le mois précédent dans la rubrique disquette, je n'y reviendrai donc pas.

• ***Changer casse*** : eh tête de moört, tu veux de la baston ? Calmez-vous, cher monsieur, ça n'a aucun rapport : cette option permet de basculer les majuscules en minuscules et lycée de Versailles.

• ***Inserer*** : vous voulez dater votre document, utilisez dans ce cas, l'option "date". Celle-ci sera formatee selon les donnees rentrées dans l'option suivante.

• ***Numerotation*** : peu d'explications a donner a propos de cette option (voir figure 3). Il suffit de cliquer les cases qui vous interessent.

• ***Tout sélectionner*** : pour tout sélectionner ! (A+A)

• ***Preférences*** : cette option est comprehensible sans trop d'explications (voir figure 4). Sachez que si vous voulez sauvegarder ces preferences, vous devez utiliser l'option "reglage" du menu "Projet". Un conseil : n'utilisez l'option "sauver chaque" que si vous êtes un grand distrait !

• ***Couleurs écran*** : à vous de choisir !

Menu Recherche

• ***Chercher*** : pour savoir ou se trouve un certain mot dans le document.

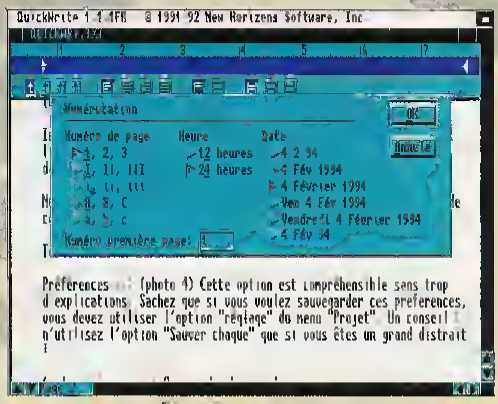


Figure 3 : numérotation

Raccourci clavier : A+F.

• ***Chercher suivant*** : vous avez deja trouve la premiere occurence du mot, et vous voulez savoir si ce mot existe plus loin dans le document. Raccourci clavier : A+D.

• ***Changer*** : vous venez d'écrire un roman sous *QuickWrite* et le nom de votre héros ne vous convient pas ? No problem, il suffit d'utiliser cette option et de donner le nouveau nom. Le changement s'effectuera dans tout le document. Raccourci clavier : A+E. Je ne pense pas qu'il soit utile de décrire le reste des options de ce menu.

Menu Format

• ***Alignement*** : aligne a gauche, a droite, au centre ou justifie le texte selectionné. Si vous voulez par exemple tout justifier, vous devez choisir dans le menu "Edition", l'option "tout selectionner" puis utiliser l'option "justifie" dans le menu "Format". Les autres options sont soit peu importantes soit simples a comprendre.

Menu Document

• ***Editer entête*** : vous voulez mettre sur chaque haut de page un texte particulier ? Utilisez dans ce cas cette option.

• ***Editer bas de page*** : si vous avez compris l'option precedente, vous n'aurez pas besoin d'autres explications pour cette option !

• ***Montrez entete/montrez bas de page*** : devinez !

• ***Disposition*** : c'est le positionnement du document par rapport a la feuille d'impression.

• ***Correction*** : option indisponible.

• ***Informations*** : option tres intéressante : grâce a elle je sais par exemple que je viens de taper 6 547 caracteres : non 6569 : non : 6582.

Menu Affichage

La seule option vraiment utile d'apres moi, est de visualiser les caracteres invisibles avec l'option "montrer invisibles". En selectionnant cette derniere, vous pouvez voir les espaces, les retours chariots, les tabulations, etc.

Macro

Vous pouvez vous même créer des macro-instructions et les utiliser sous ce menu. Vous avez deux exemples de macros sur la disquette Amiga Dream : math et transpose. La macro math permet d'avoir le resultat de calculs simples. D'autres questions ? Ecrivez-nous !

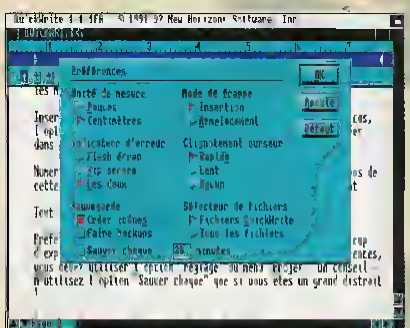


Figure 4 : préférences

Premiers pas

BIOMAN

Vous possédez un Amiga, c'est bien, mais comment l'utiliser à sa juste valeur ? Bioman, le cybernoïde de service vous dit tout.

A quoi sert le Workbench ?
C'est le système d'exploitation de l'Amiga, c'est-à-dire que grâce à lui, vous pourrez utiliser votre Amiga comme machine à tout faire (c'est l'équivalent en mieux du MSDos) : formater une disquette, charger un logiciel, effacer un programme, etc.

Qu'est-ce que le Shell ?
Mais non, dreamette, ça n'est pas une marque de carburant, mais une interface évoluée entre l'utilisateur et l'Amiga. Grâce à elle, tu vas pouvoir être la maîtresse de l'Amiga (mais j'insinue rien, je te l'assure, il faut comprendre maîtresse dans le sens "maître"...). Pour l'ouvrir il suffit de double-cliquer sur son icône se trouvant dans le répertoire "System". Pour le fermer, il faut taper "endcli" (ou en version supérieure à 2.0, cliquez sur la cellule de fermeture de fenêtre).

Comment créer une disquette bootable ?
Pour cela, il vous faut installer les répertoires indispensables et modifier certains fichiers et ensuite dire à l'Amiga que cette disquette est effectivement bootable. Voici comment procéder :

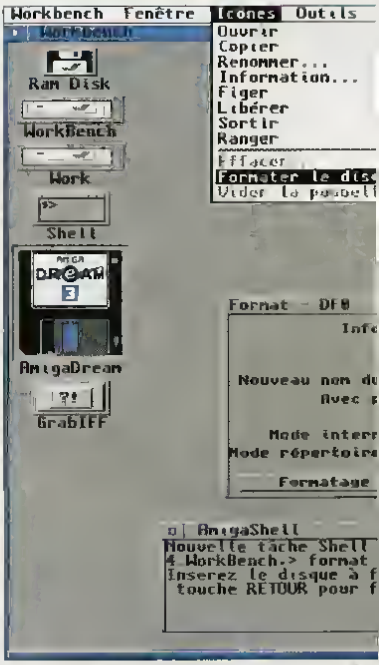
• tout d'abord, voici les répertoires indispensables : le répertoire "Libs" où sont stockées les bibliothèques ("libraries" en anglais), le "L" où se trouvent les fichiers pour les "files systems", le "Devs" pour les fichiers de gestion de périphériques, et enfin le "S", où se trouvent les fichiers qui servent au démarrage du système (comme la startup-sequence). La meilleure solution est de prendre une copie de Workbench et de supprimer tous les répertoires non cités ci-dessus, ainsi, vous obtiendrez une disquette avec les principaux répertoires. Ensuite, vous devez créer (ou modifier) le fichier "Startup-sequence" se trouvant dans le répertoire "S". Dans ce fichier, vous pouvez ne mettre qu'une seule commande, par exemple "jcp:logiciel1", qui indiquera à l'Amiga qu'il faut démarrer le programme "Logiciel1" se trouvant sur la disquette nommée "Jcp". La dernière manip consiste à rendre cette disquette effectivement bootable. Il suffit pour cela de taper sous Shell l'instruction suivante : "install jcp:" (ou encore "install df0:"). Remarque importante : il n'y a pas d'espace entre le nom et les deux points qui le suivent.

Comment dupliquer une disquette ?



I asses vous garder !

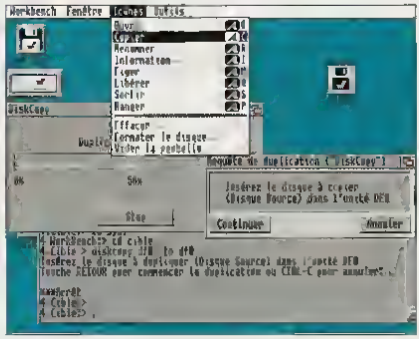
Plusieurs solutions :
La plus facile, à la portée de n'importe quel humanoïde de moteur d'inférence supérieure à 1, est de prendre l'icône de la disquette à copier (en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche) et de la glisser sur l'icône de la disquette cible. Une autre solution est d'ouvrir un Shell et de taper "diskcopy df0: to df2:" (pour ceux qui ont deux lecteurs), ou "diskcopy df0: to df0:" pour les pôôvres malheureux qui ne possèdent qu'un seul lecteur.



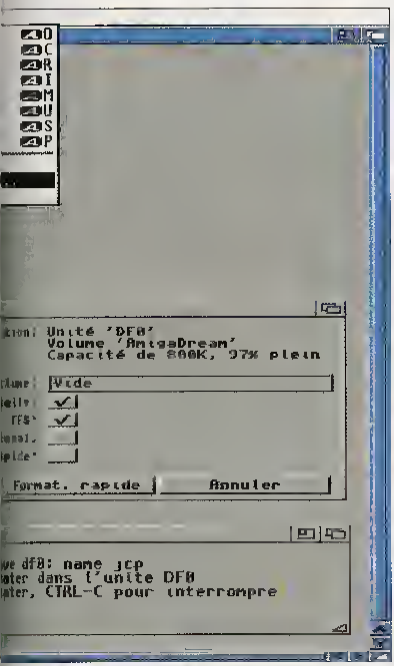
Maintenant vous ne pourrez plus dire

Une autre possibilité, exclusivement sous Workbench 2.0 et plus est d'utiliser le menu Icône, option "Copier". Attention ! toutes ces manips sont possibles seulement si la disquette à copier est AmigaDos. Cela exclut donc pratiquement toutes les disquettes de jeux. Pour ces dernières, il existe des logiciels spécialisés de copies.

Comment formater une disquette ?
Les solutions du chapitre précédent sont applicables (il suffit de taper dans ce cas, "format drive df0: name jcp") sauf pour celle sous Workbench ; pour ce cas, il faut tout simplement cliquer sur l'icône de la disquette à formater et prendre le menu "Icône", option "formater le disque" pour les utilisateurs de Workbench 2.0 et plus, et l'option "Initialise" pour les attardés qui utilisent encore le 1.2 ou le 1.3. Remarque : depuis la version 2.0, vous avez le choix entre plusieurs "files system", c'est à dire



Exemple de duplication en cours



ais ne devez pas formater une disquette

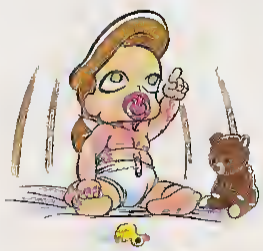
entre le mode de gestion de la disquette (ou du disque) : le mode Ofs (Old file system) et Ffs (Fast file system). Par defaut, le système prend la version Ffs, et donc, si vous voulez tout de même formater une disquette en Ofs, vous devez le signaler en tapant : "format drive df0: name jcp ofs"

Comment connaître le contenu d'une disquette ?

Sous le Workbench, il suffit d'ouvrir l'icône de la disquette en double-cliquant dessus. C'est rapide mais il y a un probleme sous systeme inferieur au 2.0 : vous n'avez que les fichiers possédant une icône (et donc un ".info"). Sous systeme 2.0 et plus, il suffit de prendre l'option "montrer tous les fichiers" dans le menu "Fenêtre". Sous Shell, pour avoir le listing de TOUS les fichiers, il suffit de taper "cd df0:" puis "dir opt a"

Pourquoi mon Workbench n'est pas en français ?

Cette question brulante fera l'objet de mon prochain article. Tu viens Dreamette, que je te montre mes icônes japonaises ? ■



Glossaire

Système d'exploitation :
c'est grace à lui que l'Amiga peut démarrer. Ce système se compose de deux sous ensembles : Intuition qui est en ROM et Workbench qui se trouve soit sur disquette soit sur disque dur. Intuition gere la partie la plus essentielle de l'Amiga comme l'ecran, le clavier, la souris, etc

Workbench :
"atelier" en français, c'est le système d'exploitation de tous les Amiga (CD-32 compris). C'est le premier Dos totalement et vraiment multitache fonctionnant sous micro-ordinateur (il existe maintenant des systemes soi disant multitaches comme Windows ou MultiFinder)

Disquette bootable :
c'est un horrible anglicisme, on devrait plutôt dire "disquette amorce" ou encore "disquette de demarrage"

Silicone DP

12 F la disquette!!!
toutes les 10 + 2 gratuites
(durant le mois de Mars)
15 F de port (48 H) par commande

Le plus grand choix de DP !!!!!
CAM - Fish - DPAF - DPAT - Assassins Games - TSIWP - CD32 - Collection anglaise 17Bit Software (2900 titres), et plus de 15 collections intégrales, démos, jeux DP, oreviews, etc ...!
Tous les CD ROM DP pour CDTV, A570, CD 32
de 160 à 300 F (liste complète sur demande)

Les bons plans	Notre selection (AB signifie 2 disks)
Spécialistes PAO !!! 800 fonts vectorielles a utiliser en PAO, vidéo, titrage.. Des centaines de cliparts Choix des polices à la pièce! 2 F par font Catalogue sur papier de la totalité des polices et cliparts. 20F port compris Scanage de documents : 30F Impression de documents sur imprimante laser couleur A4 ou A3 : A4 80F, A3 120F	2191 PinballDreams (Démo jouable) 2716 Demo Fairlight SUPERBE! 2797 ABC Un jeu de cartes en AGA ! 2801 Un excellent jeu d'echecs DP ! 2873 Logiciel d'astronomie 2637 Op Firestorm. Un jeu genial !!! 2659 Slide AGA de mannequins 2924 Compilation de jeux de cartes 2929 Démo AGA Abstrax 2931 AB Demo AGA Scan Is Lame 2933 Demo AGA Demo AGA ORIGIN 2934 Démo AGA VOLCANO ASI 36 Transplant. Un jeu spatial ASI 51 Fighting Warriors. Combat ASI 89 Megaball 2.1. Le meilleur casse brique jamais conçu !!!! A voir ! ASI 149 Un super jeu de plate-formes
Nos pack de jeux! Dans chaque pack 30 disques ASI. 120 des meilleurs jeux DP minimum. 295 F port compris! Plus de 600 jeux disponibles!!!!!	Le meilleur livre d'initiation a l'Amiga "Comprendre et bien exploiter son Amiga" pour WB 3.0. En cadeau, une compilation (3 d7) des meilleurs DP du moment pour ameliorer votre machine. 270 F + 15 F de port (+ 10 F en recommandé)
Nouvelle collection de slides pour adultes uniquement. Collection exclusive 100 % x amateur français en AGA 256 couleurs et non-AGA	

Envoi des commandes le jour de leur réception!
Catalogue en français de toutes les collections sur 3 disques avec 3 logiciels surprises : 15 F port compris
Sauv téléphonique en cas de problème avec un logiciel !

Silicone-DP - 5 Bld des Arceaux - 34000 Montpellier
Pour tous renseignements, questions, conseils, contactez nous gratuitement de 12H30 à 19H au 67.58.35.60 (du lundi au samedi)
Commandes par courrier avec chèque ou mandat, ou par telephone avec carte bancaire ou contre remboursement.

SOFTONE amiga

394 rue de Lille — Tél. 21 68 99 99
62400 BETHUNE — Fax. 21 68 99 98

SOFTONE PC

A1700 seul	2290 F	A1200+ecran coul	3180 F
A1300+DD40	3890 F	A1200+DD120	3890 F
A1200+DD250	4790 F	A1200+DD340	5200 F
A4030+DD120	8990 F	A4030+DD340	9690 F
A4040+DD120	14690 F	A4040+DD340	15390 F

Lecteur COROM double vitesse	1390 F
Scanner 256 nuances de gris	590 F
Scanner couleur a main	1990 F
Rack amovible pour DD	190 F
AT 486 DX40 4 mo DD 340	8790 F

MONITEURS COULEURS

CGA 1085 S	1100 F	SVGA 0.28 14	1750 F
CGA 1084 S	1390 F	CGA Philips	890 F
1942	2990 F		

Simm 4 mo pour A4000 en 32 b 1090 F

IMPRIMANTES

HP [illegible] couleur	4990 F
HP [illegible] noir	3690 F
HP [illegible] noir	990 F
BJ 10 SX	990 F
[illegible]	2490 F
[illegible]	1390 F

DISCS

	NEUTRE			FUJI			SONY		
QTE	10	100	500	10	100	500	10	100	500
HD 3,5	3	230	1100	5	450	2100	6	540	2500
DD 3,5	2	170	800	4,5	350	1600	5	475	2150

DISQUES DURS IDE 3,5 SEDLA

210 Mo	1400 F	340 Mo	1890 F	420 Mo

Examinateur Scanner à plat couleur pour PC 5990 F
Tables MNTL pour Amiga et PC 690 F

Pour la vidéo, les réparateurs, les locateurs de matériel et les formateurs, nous consultez
Offre limitée aux stocks, aux fluctuations du marché et jusqu'à la parution du nouveau tarif

SOUND BLASTER	PC 100%
PRO	990 F
16 multi CD	1390 F
16 ASP	1550 F

Liste des titres CD 32 sur demande

LISTE DES TITRES POUR LECTEUR CD ROM DE PC

Rebelt Assault	300	Jurassic Park	300
TFX	450	Iron Helix	300
Commanche+2 missions	360	Day of the tentacle VF	360
Cyberrace	360	Oscar	250
Motorrace	NC	Microcosme	NC
Gobblins 3	NC	Loom	NC
Incas2	NC	Cote d'Azur	NC
Mad dog mccree	NC	Eye of Beholder 3	NC
Kamasutra	NC	Hidden obsessions	NC
Cyborgasm	NC	Mystic of Orient	NC

Reprises AMIGA 500 et 500 plus, pour achat d'un AMIGA 1200 ou 4000
AMIGA et PC d'occasions à vendre, nous laisser vos coordonnées si vous etes intéresse

Scrollings à gogo !

L'Amos contient un grand nombre d'instructions destinées à effectuer des défilements d'écrans, ou scrollings. Encore faut-il savoir comment les utiliser. Nous allons aujourd'hui explorer les techniques de programmation de tels effets. Textes défilants, listes de "greetings", superposition de textes n'auront bientôt plus de secret pour vous !

FRANÇOIS LIONET, CRÉATEUR D'AMOS

Utiliser "def scroll" et "scroll" : le jeu d'instruction de l'*Amos* contient deux instructions spécialement faites pour gérer les défilements : "def scroll" et "scroll". La première des deux sert à définir la zone de défilement, et nécessite un grand nombre de paramètres : (1)

• n est le numéro du scrolling à définir, et peut varier de 0 à 7 (sous *Amos*) et de 0 à 11 (sous *AmosPro*).

• X0, Y0 et X1, Y1 définissent le rectangle destiné à être déplacé.

• DX et DY représentent le déplacement de la zone, horizontalement et verticalement. Par exemple, pour un déplacement horizontal vers la droite d'un pixel, on utilisera une valeur de DX=1, un pixel vers la gauche sera code par DX= 1

Une fois votre scrolling convenablement défini à l'aide de l'instruction "def scroll", il suffit d'appeler la deuxième instruction "scroll" pour faire bouger la zone.

Voici un petit programme d'exemple à taper sous l'éditeur *Amos* ou *AmosPro*

• pour charger une image de fond, si vous possédez *Amos*, tapez : (2)

• ou, si vous possédez *AmosPro* : (3)

Définissons ensuite notre scrolling n°1 allant du pixel (0,64) au pixel (320,128) avec un déplacement horizontal de -1 pixel (donc vers la gauche) et un déplacement vertical nul. Tapez à la suite des lignes précédentes : (4)

Tapez ensuite la boucle principale, dans laquelle l'on appelle 320 fois le scroll n°1 : (5)

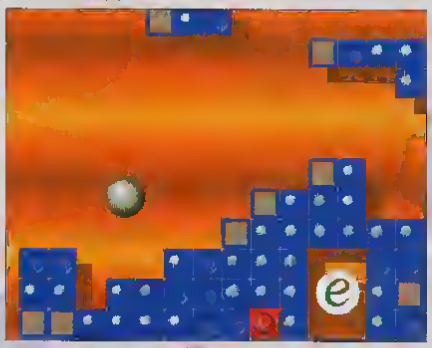


Figure 2

Vous avez, en quelques lignes, défini et fait fonctionner un défilement d'écran : le grand avantage de "def scroll" et "scroll" réside dans leur simplicité. Hélas, ces instructions deviennent beaucoup trop lentes pour de plus grandes zones.

Modifiez la ligne contenant l'instruction "def scroll" dans le programme précédent : (6)

Et cliquez de nouveau sur "run". Certes, ça marche, mais c'est lent et saccadé.

Ce type de scrolling utilise activement le coprocesseur graphique de gestion des blocs mémoire de l'Amiga, le blitter : il recopie toute la mémoire contenant les graphiques à déplacer. Le "blitter" est une puce graphique assez géniale, mais il ne faut pas trop lui en demander. Par exemple, bouger un écran 320x256 en 32 couleurs 50 fois par seconde implique de bouger 2,5 méga octets de mémoire !

C'est pour cette raison que la plupart les jeux qui utilisent beaucoup le blitter ne peuvent être fluides qu'au prix d'un nombre limité de couleurs (par exemple, *Mortal kombat*, rapide au détriment des graphismes).

Utiliser "screen display" et "screen offset"

Sommes nous donc limités uniquement à des défilements grands mais lents, ou rapides mais tout petits ? La réponse à cette palpitante question est : non ! Nous voilà rassurés. On peut réaliser de parfaits scrollings grâce au "copper", un autre merveilleux coprocesseur graphique contenu dans l'Amiga. Lorsque, sous Workbench, vous tirez un écran vers le bas avec le pointeur de souris, vous faites sans le savoir un scrolling ! Ce scrolling est ici beaucoup plus rapide que celui de l'exemple précédent, car au lieu de recopier bêtement la mémoire contenant les graphiques, on se contente de modifier la manière (la position) dont ces graphiques sont affichés. L'Amiga se contente de changer les quelques centaines d'octets



de mémoire servant à coder la position des graphiques pour l'affichage, et c'est tout !

On trouve évidemment dans l'*Amos* des instructions destinées à contrôler le copper. La première, "screen display" se charge de fixer la position d'un écran sur le moniteur.

Screen display N, X, Y, TX, TY :

• N est le numéro de l'écran concerné (qui doit être préalablement ouvert)

• X et Y définissent la position du premier pixel en haut à gauche de votre écran sur le téléviseur. Des valeurs de 128 et 45 centrent correctement un écran 320x200. Une valeur de X égale à 96 bougera tout l'écran sur la gauche, une valeur de 160 le mettra plus à droite.

NB : on appelle ces coordonnées les coordonnées "machine", ou "hardware". Elles commencent bien plus en haut à gauche que nos moniteurs, et finissent bien plus en bas à droite (voir figure 1). Notons au passage que les sprites "hardware" de l'Amiga (comme le pointeur de la souris) utilisent ce système de coordonnées.

• TX et TY définissent la largeur et la hauteur de l'écran à afficher et sont exprimées en pixels classiques.

Ainsi, grâce à "screen display", on peut déplacer un écran un peu partout sur le moniteur. Une limitation cependant : le calage horizontal et la largeur des screens seront arrondis obligatoirement aux valeurs multiples de 32 pixels. Par exemple, une largeur de 327, 334 ou 348 pixels reviendra en fait toujours à 320 pixels.

Voici un autre petit programme à taper après avoir sauvé le précédent. Effacez les lignes à partir de l'instruction "def scroll", et tapez à la suite : (7)

L'écran suit maintenant le pointeur ! Vous pouvez noter que certaines positions sont impossibles à afficher : même le copper a ses limites.

Les paramètres largeur et hauteur d'écran (TX et TY) ne sont pas utilisés ici. Ils sont pourtant très utiles lorsque vous désirez afficher un petit bout d'un grand écran. La séquence d'instructions qui suit ouvre un énorme écran 640x400 en basse résolution mais n'en affiche qu'un quart (320x200).

Pour ouvrir un écran géant : (8)

Et changer les valeurs de largeur et hauteur affichée : (9)

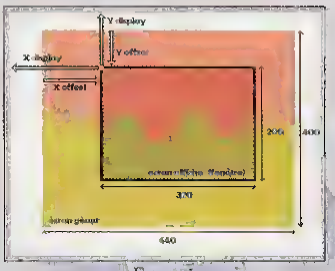


Figure 1

Nous avons défini une "fenêtre" affichant un quart de l'écran contenu en mémoire. Imaginez maintenant que nous déplacions cette fenêtre pour explorer les parties cachées. Par exemple vers la droite et vers le bas : ne serions-nous pas en train de faire un magnifique scrolling ? (voir figure 1)

L'instruction permettant de bouger cette fenêtre est "screen offset".

Screen offset N, X,Y :

• N est le numéro de l'écran concerné.

• X et Y représentent les coordonnées du premier pixel affiché en haut à gauche sur votre moniteur.

Effacez le programme précédent et tapez donc ce dernier petit programme, on initialise l'écran géant et sa fenêtre : (10)

On dessine de magnifiques cercles (!) (11)

Et on fait une promenade sur notre écran géant : (12)

Vous venez de taper un scrolling plein écran "dans la trame" comme disent les pros de la démo ! Ce type de défilement est largement utilisé dans toutes les démos et dans la plupart des jeux avec plusieurs plans de décor : rapide et efficace, il laisse plein de temps machine pour faire bouger les personnages.

Vous trouverez des exemples de scrolling au blitter et hardware sur la disquette du magazine (voir figure 2 et 3). ■



Figure 2

```
(1) Def scroll n,x0,y0 To x1,y1,dx,dy
(2) Load "Amos_Data Magic_Forest,back3 Abk",4
(3) Load Iff
"AmosPro_Productivity:Wonderland/Landscape.iff",0
(4) Def Scroll 1,0,64 To 320,128,-1,0
(5) For I=1 to 320
          Scroll 1
          Wait Vbl
    Next I
(6) Def scroll 1,0,0 To 320,200,-1,0 [PET]
(7) Repeat
         Screen Display 0,x Mouse,Y Mouse, 320,200
         Wait Vbl
    Until MouseClick
(8) Screen Open 0,640,400,16,Lowres
(9) Screen Display 0,,,320,200
(10) Screen Open 0,640,400,16,Lowres
     Screen Display 0,128,45,320,200
     Flash Off : Curs Off : Cls 0
(11) For I=1 to 50
          Ink Rnd(15)
          Circle 50+Rnd(590),50+Rnd(350),Rnd(100)
     Next I
(12) Limit Mouse 0,0 To 320,200
     Repeat
          Screen Offset 0, Xmouse, Ymouse
          Wait Vbl
```

Petites annonces

Ventes

Vds Amiga 600 + mon coul + lect ext + joy + souris + util + jeux : 2 500 F + Vds jx orig moitié prix. Contacter Sébastien au : 56 99 05 09

Vds A2000B Wb2.0 + 4 Mo RAM + DD 42 Mo + 1084S + carte PC/XT + lect 5"1/4. Prix : 6 000 F. Tél : 39 59 95 78

Vds nbx jeux et utilitaires sur Amiga (a tres bas prix). Tel : 44 94 78 32 (heures de bureaux) ou apres 17 h au : 46 28 68 07. Demander David

Vds Kindwords 3.0, compte familial et echange DP + vds traductions, clip-art, Adobe, etc. Demandez Daniel au : 88 18 85 08

Vends et échange nbx jeux Amiga à tres bas prix. Weistuch Alexandre, 9, av Gambetta 93170 Bagnolet. Tel : 48 97 17 60

Vds A1200 ss garantie + HD 80 Mo + RAM PCMCIA 4 Mo + lecteur ext ss garantie. Prix : 4 000 F. Tel : 42 77 23 97. Philippe le soir

Vds nbx originaux pour A500/A1200. Prix entre 50 et 240 F. Tel : 46 58 81 67

Vds jeux et utils à prix raisonnable + vd digitaliseur CiS : 200 F + docs + divers utils : 60 F pièce. Liste sur demande a Dan au : 56 74 74 12

Vds ou éch jeux sur Amiga 600. Bodin Gregory, 7, rue Laennec 37170 Chambray les Tours

Vds Amiga 500+, 2 Mo, HD GVP 42 Mo + 4 Mo RAM + ecran 1084 C, joystick, tapis souris, lecteur ext, impr Star LC 2410 + nbrx jeux : 7 000 F à débattre. Tel : 42 78 09 92 le soir

Vds A500 + ext 512 Ko + souris + tapis + joystick + utilitaires + jeux : 990 F. Jelloul Eddy. Tel : 60 65 41 35. 77310 Ponthierry

Vds correcteur ampli video audio Guiston SVA 3000. Prix : 4 000 F. Tel : 05 14 80 30 (HB)

Vds extension RAM pour A500 plus Baseboard 4 plus 2 Mo extensible A4 : 800 F + educatifs 3/6 ans Adibou : 150 F, Rody : 100 F. Tél : 48 27 28 61

Vends ou echange, jeux sur A1200/A500/A600 tres bas prix. Fournier Karine, 28 D rue E. Dolet 59260 Hellemmes. Tél : 20 33 45 60

Cause prise de tête, échange Amos le créateur contre log de dessin ou jeux. M. Gaillard 38, rue Albert 17000 La Rochelle

Vds A1200 DD 170 Mo + Mon 1084S + drive ext + jeux. Prix : 6 000 F. Demander Sébastien au : 88 64 35 33 apres 18 h

Vds jeux A1200 et A500 a bas prix. Rosell David, 31, chemin Vieux 82350 Albias. Tel : 63 31 18 58

Vds logiciels sur Amiga 1200/600/500. Leroy Arnaud, 2, rue des Mathelins 62840 Fleurbaix. Tel : 21 27 62 14

Vds livres sur l'Amiga + echange jeux éducatifs et source Amos C. Gindre, 70, rue du Cluzeau 24000 Perigueux

Vds jeux a bas prix sur Amiga 500/600 et 1200. Contacter Broucke Jimmy, 5, av Jean Moulin 13580 La Fare les Oliviers

Vds système de montage vidéo pour Amiga : Video director PRG + Interface : 1 300 F + vds moniteur 1084S TBE : 990 F. Tél : 77 72 05 37

Vds pour A500/A1200 news et oldies. Ecrire a : Conche Gérard, 33, rue André Maurois 19100 Brive

Vds Blizzard 1200 4 Mo + horloge, support copro, neuve ss garantie ds son emballage. Contactez Eric au : 88 67 01 75

Vds Amiga 1200 DD 85 Mo + lecteur ext + nombreux programmes le tout tbe : 4 500 F a débattre. Tél : 90 82 28 94

Vds MM1200 , 1 Mo 32 Bits templ copro horloge : 900 F. Norbic Power 200 F. Ishar 2 : 1 200 F. 150 Wings : 50 F. Tel : (Paris) 45 75 13 75

Vds éch ou ach news sur A1200/500. Contacter Lalami Pascal au : 66, rue Ambroise Croizat 30100 Ales

Vds carte Atonce, carte Amax, imprimante Citizen 120D, jeux originaux a tres tres bas prix. Tel soir Romain au (1) 45 48 08 92

Contacts

Cherche Carmen San Diego avec Atlas et livre "comment vebuter sur Ami500" V1.3. Tel : 79 28 06 60 le soir

Cherche contact sur Amiga et aussi des programmeurs débutants sur Amos. M. Gasc Christophe. BP-73. 82200 Moissac

Je travaille sur image 2D/3D Amiga et tournages video pro. Contactez-moi pour projets ambitieux. Tel : 34 13 28 77

Debutant cherche contacts sur A1200 pour échanges et renseignements, Rémy Delepine, 31, rue des Vanneaux 45500 Gien.

Clic = fanzine concernant les jeux video micros et consoles. Cree en toute legalite et ss but lucratif. Minitel RTC (16) 33 94 60 10. Adresse : Clic 16, rue du Textile 68120 Pfastatt.

Quel que soit votre talent sur Amiga. Contactez-nous pour projets ambitieux au : 34 13 28 77. N'hesitez pas

Contact sympa A500/A600/A1200. Lucien Pronnier, 60, rue Pierre Semard 59552 Lambres Les Douai

Cherche personne ou organisme qui donne cours par correspondance sur assembleur A500. Girard B. Cite Gaston B, 43, rue du 141 Ria 13331 Marseille

Groupe cherche graphistes pour projets jeux et démos. Contact Joseph Gregory, 109 rue Saint Ex 59139 Wattignies

Achats

Achete logiciel pour scanner a mains 64 niveaux de gris, Power scanner M105 Hand scan de marque Marstek. Tél : 81 53 64 78

Pour passer une petite annonce : Amiga Dream n°5

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés. 10 francs pour les non abonnés en cheque a l'ordre de Posse Press/PA, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon. Seules les petites annonces redigees sur le bon originol de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées.

CUDA Informatique

9, Rue Saulnier, 75009 Paris

Tel 1-42.46.47.60
Fax 1-42.46.47.01
VPC Uniquement

Les Prix, Le Service, La Valeur, La Qualité, Ouvert de 10-13h et de 14-19h du Lundi au Vendredi

Super Promo !!! Valable 1 mois

Supra Turbo 28	Accelérateur pour A500 et A2000, Tournez quatre fois plus vite à 28MHz	~~1490.-- TTC~~	1290.-- TTC
PowerScan V3.0	Scanner à main, 64 niveaux de gris, 400 DPI, Interface avec Thruport Version 3.0 du soft	~~1290.-- TTC~~	990.-- TTC
VideoBackup	"Un outil de sauvegarde très intéressant" (A-Dream No 3), 175 Mo sur une K7 video	~~599.-- TTC~~	549.-- TTC
PC880B *New*	Lecteur Externe avec Hardcopieur Blitz, Version électronique et compatible Cyclone entierement contrôler par souris Boîtier metalique	~~790.-- TTC~~	725.-- TTC

Memoires

512K + Horloge pour A500
249.-- TTC

1 Mo + Horloge pour A600
449.-- TTC

News ! News ! News ! News ! **Amiga 1200** News ! News ! News ! News !

		DKB1202	PC1208
Extension mémoire pour A1200 avec Horloge Support FPU et Deux Supports Mémoire Extensible jusqu a 8 Mo	2 Mo	1990 -- TTC	1690 -- TTC
	4 Mo	2590 -- TTC	1990 -- TTC
	8 Mo	3890 -- TTC	NC
RomShare 1.3 et 3.0	Enfin disponible, Rendez votre A1200 compatible avec tous les jeux, Kickstart 1.3 ou 3.0, hvier avec ROM 1.3		NC

Controlleur SCSI pour A1200	599 - TTC	Co-Processeur	68882 20 MHz 590 -- TTC
Disque Dur Interne 60 Mo	1290 -- TTC		68882 33 MHz 790 -- TTC
Scanner A4 GT6500, 600 DPI Inclus Driver pour ASDG	7790 -- TTC		68882 40 MHz 990 - TTC
		Overdrive 170 Mo	2490 -- TTC / 250 Mo 2990 -

PC 176
Lecteur Externe
Haute Densité

- 1.76 Mo par disquettes
- Lecture des formats : PC / MAC / Atari & Amiga
- WB 2.04 ou Plus

1190.-- TTC

Accessoires

RomShare	Sélecteur Kickstart A500/A2000	A500 280 - TTC A600 329 -- TTC
PowerScan Version 4.0, 256 niveaux de gris, 400 DPI		1290 - TTC
AlfaDrive	Disque dur pour A500 + Ext de mémoire	1130 -- TTC

Lecteurs

PC880E	Externe	550 -- TTC
PC881	Interne A500	499 -- TTC
PC882	Interne A2000	599 - TTC
PC883	Interne A1200 / A600	599 -- TTC
XL	HD Interne	990 -- TTC

DISK EXPANDER

Doubler la Capacité de votre disque dur ou disquettes

349.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Home Music Kit *en Anglais* Digitaliseur Stéréo + Softs *249.-- TTC*
Fun Color *PROMO* **16 Mio de Couleurs sur tout Amiga** *349.-- TTC*
Revendeurs Contactez-Nous !

ADEPT DEVELOPMENT



Super Offre Spéciale
Personal Paint + Painter 3D
590.-- TTC

Service Réparation Amiga
Contactez-nous !

Nouveaux Catalogue complet sur demande

Bon de Commande à renvoyer à Cuda Informatique, 9 Rue Saulnier, 75009 Paris

Nom : _____ Désignation Qte Montant
Adresse : _____
CP : _____ Ville _____
Tel : _____ Date : _____ Frais _____
Signature : _____ ☐ Chèque ☐ Remboursement Total _____

Frais de transport Colissimo recommande 60 F (Contre remboursement 100F)



La Dreamette vous répond

Cinemorph 1
Chere Dreamette,
Je sens qu'entre nous ça va être l'amour fou et si tu Amigadreames encore comme ça tous les mois, je crois que je te serais fidele pour la vie. A part ça, un truc me chagrine : le logiciel *Cinemorph* de la disquette du numéro 3 me pose un problème. Voilà, à chaque fois que je veux une animation, un message apparaît : "software failure, select cancel for debug" et pourtant je suis a la lettre vos indications. Je précise que j'ai un Amiga 500 possédant 1 Mo. J'espère que cette lettre ne sera pas jetee au panier et que toi ma dreamette tu me soutiendras ! I love you.
David, Tour du pin
Mon gentil David,
Je suis de tout coeur avec toi, et sache que je lis toutes les lettres que je reçois. Malheureusement, je ne peux repondre a tous mes admirateurs car sinon j'y passerai mes journees et mes nuits (ce serait dommage, tout de même). J'ai parlé de ton probleme avec Cinemorph au specialiste maison (Biomon, pour ne pas le citer) et voilo sa reponse : le probleme ne vient ni de Cinemorph, ni de l'Amiga 500, mais des images a morpher. Lorsque ton Amiga affiche un "software failure" en utilisant Cinemorph, c'est que ce dernier a consomme trop de mémoire (le gourmand...). Pour résoudre ce probleme, il suffit soit d'augmenter la mémoire de l'Amiga avec une carte additionnelle, soit (et c'est beaucoup plus simple et moins onereux) de diminuer la taille de l'image ou/et son nombre de couleurs. Par exemple, les deux digitalisations livrées avec Cinemorph font 114 pixels de largeur et 120 pixels de hauteur. Si vous manquez de memoire, diminuez par deux (en utilisant un soft adequat comme Dpaint, ADPro, etc.) la taille de ces images pour qu'elles ne fassent plus que 57 pixels por 60. Voilo, David, j'espere que mointenant tu pourras morpher a ton aise.
Affichage
Mademoiselle,
Je possede actuellement un Amiga 600 avec un disque dur de 80 Mo. Afin de personnaliser ma machine, j'aimerai te poser quelques questions.
1) Comment faire afficher automatiquement une image (IFF ou autres) sur la fenêtre de mon Workbench lors de l'allumage de mon ordinateur préféré ?
2) Est-il possible de creer une partition supplementaire (ex : DH0:) sur le disque dur sans en effacer les donnees ?
3) Peut-on avoir le Workbench 3.0 sur un A600 ? comment proceder ?
4) Ou puis-je me procurer le pilote d'imprimante qui correspond à la mienne (Seikosha SL95 Color) ?
Voilà, j'en ai fini avec mes questions et il me reste a vous dire que votre magazine est super. Encore bravo.
Thierry, Vittel
Mon cher Thierry,
Aie, encore des questions techniques ! Heureusement, il y a quelques jours, j'ai eu droit à une debriefing sur les mysteres de l'Amiga... je vais donc essayer de repondre a tes questions.
1) Il suffit de modifier (ou de créer) le fichier "User-startup" (nommé Startup II pour les versions inferieures à la version 2.0) du repertoire "s". Tu dois y rajouter une commande d'affichage d'image (par exemple avec le programme Display).
2) Non, c'est parfaitement impossible. Si tu veux creer une partition supplementaire, tu dois premierement sauvegarder les données se trouvant sur ton disque dur (je te conseille un utilitaire spécialement prevu pour ça, comme ABackup) puis ensuite utiliser l'utilitaire HDToolBox de Commodore. Attention ! HDToolBox peut engendrer des catastrophes si tu ne sais pas trop comment t'en servir... donc la plus grande prudence s'impose !
3) Il est parfaitement possible d'avoir la version 3 du systeme sur un Amiga 600, mais c'est inutile ! la version 3 n'ajouterait pratiquement rien a ton Amigo 600 (je te rappelle que la principale difference entre la version 2 et la 3 est l'exploitation des composants AGA... composants non présents sur l'Amiga 600).
4) Je n'en sais rien... si un charmant lecteur connoît la reponse, qu'il se fosse connoître. Je le remercierai affectueusement.
Cinemorph bis
Ma chère demoiselle,
Je possede un Amiga 1200 et je me suis amuse avec *Cinemorph* de la disquette 3. Ne possedant pas de carte accélératrice, les morphings sont par conséquent infiniment longs et ennuyeux. J'utilise donc a bon escient le multitâche de mon Amiga en utilisant en même temps un autre programme. Ma question est la suivante : *Cinemorph* sauvegardant l'animation sur mon disque dur, n'est-il pas dangereux pour celui-ci de lire en même temps des données pour un autre programme ? En clair et sans décodeur, peut-on lire et écrire en même temps sur un disque dur sans endommager les donnees ?
Laurent, Saint Paul Lès Dax
Tres cher Laurent,
Qu'est-ce que ton imagination endiablée (ne pourrait-elle pas s'exercer ailleurs ?) a pu engendrer sous Cinemorph pour que les calculs d'images soient si longs ? En tous cas, sache que le multitache de l'Amiga permet sans problème de faire plusieurs choses en même temps sur le même disque dur (et même sur le même fichier !). A propos, j'ai un conseil pour accélerer Cinemorph pour les heureux possesseurs des versions de Workbench supérieures à 2 : n'utilisez pas le repertoire "libs" de la disquette Amiga Dream, mais plutôt celui de votre disquette (ou disque dur) Workbench.
Anonyme
Salut belle Dreamette, helas, je ne peux plus jouer avec mon Amiga car le port joystick ne fonctionne plus. Je voudrai acheter une console et j'hesite entre l'Amiga CD-32 (2 490 F) et la Super Nintendo (1 000 F et des brouettes). Laquelle prendre ? (j'adore *Street fighter II* sur SuperNes... c'est le meilleur jeu de tous les temps).
Anonyme
Salut ô toi l'anonyme qui a oublie de mettre ses coordonnees sur sa lettre. Il n'y a pas vraiment de comparaison possible entre la Super Nintendo et l'Amiga CD-32, elles n'ont qu'un point commun, c'est de s'appeler toutes les deux "console" (moi aussi j'adore consoler... mais c'est une autre histoire...). Si tu achetes une console seulement pour jouer a Street fighter II, dans ce

cas, n'hésite pas, prend la SuperNes ! mais si tu penses à l'avenir et si tu veux jouer à des jeux ayant une génération d'avance, alors choisis la CD-32 (il y a quelques mois, j'étais moins confiante en l'avenir de cette console, mais maintenant que j'ai vu des previews de jeux CD-32 qui sortiront dans quelques mois, et qu'en plus j'ai regardé les Nuits fauves et Star trek VI en dolby surround grace à la carte FMV, j'ai totalement changé d'avis)

Photocopie

Chère Dreamette

Peut on faire une photocopie du coupon pour s'abonner à Amiga Dream car je n'ai pas envie de découper mon magazine préféré ? Pouvez-vous mettre plus de pages (par exemple 36 de plus) dans les numéros à venir car 84 pages pour 35 francs c'est un peu cher. Je vais bientôt m'acheter un moniteur pour mon Amiga 1200 et je ne sais pas lequel choisir (pour moins de 4 000F) ? Quelle est la différence entre les moniteurs ? Commodore 1084S, 1085S, 1083S et 1942 ?

Nicolas

Mon tres cher Nicolus,

Bien sûr, tu peux faire une photocopie du coupon d'abonnement ainsi que de toutes les pages où j'apparais, puisque tu us des arguments chanteurs. En ce qui concerne le nombre de pages, comme tu as pu t'en apercevoir, nous avons maintenant 100 pages pour le même prix. Pas mal, non ? A propos des moniteurs, voici ce qu'on m'a dit : le 1084S/1085S et le 1083S sont identiques sauf que le 1083S n'a pas d'entrée PAL composite. Le 1942 est un moniteur multisync, a la différence des autres cités et peut donc s'adapter sur toutes sortes d'ordinateurs (A 4000, A1200, PC etc.) ■

Amiga Dream 19 route de Vaugirard 92190 Meudon est édité pas Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs 9 rue Neuve St Germain 92190 Boulogne
Representants legaux Romain Canonge Francis Poulain
Associes principaux Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge
Directeur de publication Francis Poulain Tél : 46 23 91 73
Directeur commercial Romain Canonge Tel : 46 26 78 67
Assistante générale Valerie Ambrosio Tel : 46 26 78 66
Telecopie : 46 26 84 00
Redaction : 46 23 90 48
Rédactrice en chef Christine Robert
Ont collaboré à ce numéro : Stephane Anquetil, Bioman, Felix Citation Carole de Landtsheer Sylvie Gimenez Gregory Halliday Michel Houng, François Lionet, Christophe Marie, Mister B Vincent Oneto, François Pinault Yann Serra
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
Photos : Bernard Martinez
Illustrateur : Mouloud Oussad Weg
Bande dessinee : Weg
Fabrication
Photogravure : Promographie Paris
Impression : Berger-Levrault Graphique route Villiers St Etienne 54200 Toul
Diffusion : MLP
Depot legal : a parution
N°ISSN : 1241-3976
Commission paritaire : en cours
Droits de reproduction : tous droits reserves Copyright 1994. Toute reference a un article, toute citation ou utilisation du logo d'Amiga Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'editeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournes. La redaction decline toute responsabilite quant aux opinions formulees dans les articles celles-ci n'engagent que les auteurs.

Impassible, j'attends toutes vos questions simples, techniques ou plus personnelles. Envoyez-moi également vos réactions aux grands thèmes du moment : le piratage, l'informatique qui rend malade, l'image virtuelle, la violence dans les jeux vidéo... Que le vent des collines bleues vienne caresser vos cheveux.
au mois prochain !

AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

Complétez votre collection d'Amiga Dream !



N°1

Test de la console CD 32
Aladdin et l'image de synthèse
Jeux : Hired guns, Space hulk, Genesia...
Les nouveautes de l'ECTS
Labo : Brilliance, DMCS
En pratique : video
CD Dream : Pinball fantasies, Diggers, Oscar
Disquette
DSS, logiciel musical commercial complet
Tetris Pro, tetris de qualite commerciale
Hermes, un logiciel de telechargement
Demo du mois



N°2

Dossier : les jeux de rôle
Reportage Atacom 93
Jeux : Cannon fodder, Alien breed II...
Labo : les numériseurs, disques Archos
En pratique : musique sur DSS
CD Dream : Zool, Sleepwalker, Labocode...
Tout sur la carte FMV
Disquette
Amos Turbo, extension Amos
Praxitel, demo d'emulateur Minitel
5 jeux



N°3

Dossier : les jeux d'horreur
Reportage : Supergames show 93
Jeux : Second samurai, Jurassic park, Fury...
Comparatif imprimantes (1ère partie)
Labo : Video backup, Personal paint, Spectrum
En pratique : tout sur les modems
CD Dream : Microcosm, Sensible soccer
Disquette
Cinemorph, logiciel commercial de morphing
Space invasion, jeu de space invaders
Xmas lemmings



N°4

Dossier : les virus
Reportage : CES de Las Vegas
Jeux : Mister Nutz, Simon, Perihelion...
Reportage : Demo party 93
Labo : Scala MM300, DiskExpander
Comparatif imprimantes (2eme partie)
En pratique : morphing sur Cinemorph
CD Dream : Labyrinth, Prey, Castels II...
Disquette
QuickWrite, traitement de textes commercial
Klondike, jeu de reussite
Virus checker, anti virus
Demo du mois

Je désire commander :

Coupon a retourner a Posse Presse/Anciens numeros, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon
Je commande les numeros ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 au prix unitaire de 40 francs (port compris)
Veuillez trouver ci joint un cheque de ... x 40 francs = ... francs a l'ordre de Posse Press
Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

Entrez dans l'univers AMIGA DREAM

Abonnez-vous !

FORMULE AMIGA DREAMER
Avec 11 disquettes
340 F* au lieu de 385 F

FORMULE CD DREAMER
Sans la disquette
297 F* (soit 27 F le numéro)

11 numéros
+ La lettre confidentielle
+ Petite annonce gratuite et prioritaire

AMIGA DREAM

c o u p o n - r é p o n s e

n°5

Offre speciale d'abonnement :

Oui, je souhaite m'abonner à ❑ Amiga Dream ❑ a CD Dream pour un an a partir du numero .....

je joins mon règlement de .. .. F à l'ordre de Posse press, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal ❑ Mandat

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

code postal : ..... ville : .....

Facultatif

ordinateur : ..... profession : ..... âge : ..... .

** Tarif pour la France metropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger : formule Amiga Dreamer, prix unique de 440 F, mandat abligatoire. Formule CD Dreamer, prix unique de 397 F, mandat obligotoire.*

Offre valable jusqu'au 30 avril

Mars 1994 - n°5

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA CD

Jeux

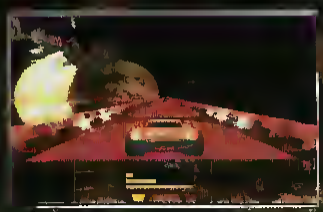
SEEK AND DESTROY

DENNIS LA MALICE

DEFENDER OF THE CROWN II

Le Cryo-génie

Tout sur Megarace !







Sega aime Microsoft

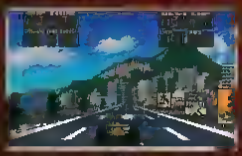
[illegible] rompu le cou, tous les Nintendo signent un accord avec Silicon Graphics. Sega n'y [illegible] qui aussi a cherché un Américain, lui aussi a cherché un monstre bien croustillant, et l'a trouvé ! Sega s'allie avec Microsoft pour la création de consoles de jeux vidéo "à haute performance". L'accord, conclu début janvier, prévoit que Microsoft fournisse le système d'exploitation de la prochaine console de 32 bits de Sega qui sera, elle, [illegible].

Scanvenger IV

Un accord aurait eu lieu entre Core Design US et Psygnosis pour la sortie du super jeu Scanvenger IV sur l'Amiga CD-32. Ce jeu n'existe pour l'instant que sur la FM-Towns de Fujitsu (machine hors de prix et vicieuse seulement au jeu). Les joueurs ont pratiquement consisté que seules deux autres grandes firmes concurrentes étaient valables pour Scanvenger : la nouvelle console Nintendo et la CD-32 Amiga.

Double valeur

[illegible] CD-32 maintenant chacun deux grands classiques de Team 17 arrivent sous peu : Project X, l'ultime shoot'em up, est marié à F17 Challenge, une course de voiture. Le tout s'intitule Alien Breed, première mouture du best-seller, qui promet [illegible] aventures du petit combat. Tout cela en attendant l'arrivée d'Alien Breed 2, qui occupe actuellement [illegible] de nos programmeurs. Les [illegible] cadres ont récemment un jeu qui devrait [illegible] sur CD.



F17



Alien Breed

Karaoke

Ashtar, les [illegible] du karaoké en Angleterre, édite un catalogue de plus de 2 000 CD-I. L'instrument sur la CD-32 les accompagnant sur le CD-I et le Magic-CD, [illegible] ne [illegible], rappelons que le système du karaoké synchronise la voix et instrumentale. Pour chanson avec [illegible] choisie à l'écran... [illegible] la chanter ! Chaque CD comprend [illegible] titres réunis par thème, parmi [illegible] cités signalons le système Rock Classics (MOI [illegible] Queen, le tout [illegible] ou non), la compilation Elvis (une quinzaine de titres) ou encore la série Artistes Collection (Tina Turner, Michael Jackson, Paul Young, Status Quo, Let It Be, Bad, Arrêtez, Wilson, Nirvana, NWA, Cranberries, Anglais).

Musée de la CD-32

Le [illegible] musée virtuel est ouvert à tous les possesseurs de CD-32 grâce à l'écran qui [illegible] les pièces du musée.

Les visiteurs peuvent à tout moment, grâce à des écrans tactiles, consulter les données sur l'histoire des armes, [illegible], les techniques, les machines, etc. Les machines, jeunes [illegible] Amiga 4000 permettent en outre de s'essayer à une simulation de conduite de [illegible] véhicule.

Ultimate Blows



[illegible]

Le CD-32 va [illegible] voir [illegible] premier grand jeu de combat : Ultimate Body Blows de Team 17 regroupant [illegible] en un seul jeu : 25 personnages [illegible], 12 lieux de combat, une sujet et carte mémoire CD. Des vues [illegible] prises [illegible] jouer en équipe ou de s'affronter (jusqu'à huit joueurs). Des dizaines [illegible].

Millenium

Millenium, [illegible] de la toute première heure de la CD-32 [illegible], [illegible] Mr. Micro, [illegible] de sortir [illegible] sur CD-32. Une [illegible] qui en dit long sur le [illegible] succès de la console [illegible] par les professionnels. C'est dire avec le plus grand [illegible] que vous verrez arriver [illegible] sports [illegible] et Global Effect en mars. [illegible] en vrai et [illegible] en mai.



Global Sports

Rebel Assault sur CD-32 ?



Rebel Assault sur CD-32

Sujet sensible s'il en est. Depuis quelque chose ? Disponible pour l'instant uniquement sur PC-CD, ce jeu, véritable Holy Grail des amateurs de simulation 3D et d'action survoltée, Lucas Arts l'a développé avec Cinemaware UK, sur l'injonction du Maître Lucas lui-même. Il devrait également convertir la célèbre jeu d'aventure et d'horreur



Sur PC



Sur le futur CD-32

System 3 en fait 5

Le plus grand des petits studios a révélé récemment sur Amiga ainsi que la conversion de ses titres sur le CD-32. Utility Intermediate Kit, le Last Ninja III, Myth, Vendetta, Armour-Geddon et Putty, de l'éditeur à TS-Shirt, qui a dit que les consoles ne présentaient aucun intérêt ?

Lanmower man

La version CD-32 du Cobra de System 3 est presque terminée. Le programme, qui vient tout juste de sortir sur PC-CD, est composé de six phases de jeu. Elle mettent en scène Lawnmower Man dans un univers virtuel rempli de jolies filles et de bêtes. Les phases de jeu qui alternent entre le nibbleman et l'action sont ponctuées de séquences cinématiques (images de synthèse ou vidéo) s'enchaînant à une vitesse hallucinante. Le tout est agrémenté d'une musique psychédélique signée par Steve Hillage, chanteur guitariste du groupe Gong.

Jeu FMV

Quand l'essence de Commodore UK a indiqué être "sur le point de se lancer dans le développement d'ambitieux titres de la future génération FMV", on peut voir le véritable potentiel de jeux de genre vraiment "révolutionnaires multijoueurs" idéal pour une présentation spéciale de Stanley et Nicholson. Si l'on en croit ce qu'affirmait que Mindscape, Millennium, Rebound, une maison et Alternative Software travaillaient sur des jeux en FMV, ces informations qui tendent à confirmer l'arrivée imminente d'un jeu FMV pour le CD-32 (pourquoi un bundle ?).

Pour ceux qui connaissent l'anglais, voici une petite liste non exhaustive des titres à sortir aux États-Unis : [illegible] Sherlock Holmes, Consulting Detective, Mad Dog McCree, Critical Path, Night Trap, Sewer Shark, Corpse Killer, Eric Clapton's Guitar Studio, Hand of Fate, Supreme Warrior, Dragon's Lair, Space Ace, Time Gal, Us Vs Them, Star Trek VI, Sinistar, The Last Ninja, Myth, The Hunt for Red October, The Incredible Machine II, Tetris Gold, Wing Commander III, Super Street Fighter II, Street Fighter II, Sim City, The Last Ninja III, Armour-Geddon, Putty, Vendetta, Utility Intermediate Kit.

Multimedia toolkit

Le Multimedia Toolkit est un CD-ROM qui, à l'année, vous propose 1 [illegible] de sons, 1 [illegible] images à utiliser en tant que 2 [illegible] clip arts monochromes, 12 [illegible] notes standards, 1 [illegible] notes couleurs, 1 [illegible] Autodesk et [illegible] notes musicales, 75 minutes de musique et 2 [illegible] samples. L'interface, très réussie, permet aux utilisateurs de la CD-32 de visualiser ou d'écouter tout ce qui se trouve sur le CD. Mais voilà l'heure de vérité, le Multimedia Toolkit révèle tout son intérêt en tant que base de données. Lorsque vous programmez une application multimédia, il faut bien souvent, pour la CD-32 ou encore le lecteur CD, sur le A500 ou le 1200, pour utiliser ce CD à [illegible] chez [illegible].



Une superbe base de données

Le Cryo-génie

La société de développement Cryo Interactive existe maintenant depuis cinq ans. Connue des Amigastes par les jeux Dune et Captain Dynamo, elle a bien réussi à conquérir le marché avec sa vingtaine de titres sur CD-ROM. Depuis ses débuts en janvier 1992, Cryo n'a cessé de développer des jeux pour les 68 000 leurs tels que Mindscape, Virgin games ou encore Electronic Arts. Créée par les trois jeunes dirigeants de l'époque que sont Philippe Ulrich (directeur artistique, fondateur de Eve Interactive et de Exo 2), Jean-Michel Lefrancq (administrateur, créateur de la département de distribution Sega de Virgin games) et Rémi Herbulot (directeur de la programmation, programmeur de plus d'une quinzaine de titres depuis dix ans), la société emploie aujourd'hui une cinquantaine de personnes dans les locaux plus spacieux et confortables

Ne voulant pas se restreindre au seul domaine des jeux vidéo, Cryo a étendu son champ d'action pour se rapprocher du cinéma et de la télévision. Pour cela, Cryo n'a pas hésité à travailler en collaboration avec deux autres sociétés. La Compagnie des images qui va à jour l'infini 2, a réalisé la production de trois longs métrages (dont le dernier, Les Seigneurs de Dommion et l'ombre qui suit, est sorti en salles l'année dernière), plusieurs autres films sont en projet, parmi lesquels la série jeune Les Secrets de l'île Mystérieuse, qui devrait être diffusée sur France 3 à la rentrée prochaine. Enfin, Cryo a créé Virtuel Studio, qui développe des jeux pour les 6/11 ans tels que Mission Sauvetage et Virtuel Tennis.



Megarace, une course futuriste.

Actuellement, Cryo est sur le point de terminer deux titres sur le CD-32 : Megarace et Ellen. Voici donc un aperçu de ces futurs hits, qui précède les confidences de Rémi Herbulot (programmeur de Megarace) et de Philippe Ulrich.

Megarace

Au XXIe siècle, les courses de voitures sont devenues un événement médiatique d'une telle importance qu'une chaîne de télévision s'est spécialisée dans leur diffusion, pour le plus grand plaisir des téléspectateurs. Animant cette émission : l'audience assomptions un présentateur particulièrement stupide, présente les diverses épreuves de la journée, auxquelles vous allez participer. Vos circuits sous-marins, et pour remporter chacune de ces épreuves, vous devez arriver premier, soit éliminer le chef du pack qui essaie d'en faire autant. Pour cela, vous disposez d'armes plus ou moins classiques, allant du simple canon à missiles, au lieu de simplement les éviter, de détruire vos concurrents. Bien sûr, ceux-ci ne se gênent pas pour faire de même, et les tirs réciproques que vous essuierez au départ ne seront que le prélude à un terminus le champ de mines. L'intérêt réside également sur le déroulement de la course. Ainsi, si votre jauge d'énergie est vide, ou si la chaîne électrique est endommagée, vous vous retrouverez immobilisé, à la merci de vos adversaires, ce qui vous obligera à un long combat acharné mais satisfaisant (hélico-



Ellen, le monde des saurien.

mant les téléspectateurs. Les circuits, tout comme les voitures, sont en images de synthèse (comme pour *Micro Machines*), et la course est ultra-rapide. Après avoir testé *Megarace* chez Cryo, j'ai vraiment été désespéré de constater que le jeu ne sortirait pas sur Atari Jaguar, car il est tellement génial que l'intervention des familles.

8-bun

Très peu d'infos ont filtré jusqu'à présent à propos d'8-bun (qui dorénavant s'appellera Stunts). Néanmoins, je dirai vite vous contenir de spéculer sur une éventuelle future de 8-bun. Les hommes-chat tiennent avec les dinosaures, sur la même échelle d'évolution. En effet, contrairement à ce que l'on aurait cru, ce sont les dinos qui régnent en maîtres sur la Jamaïque, les êtres humains étant réduits à l'esclavage. L'un d'entre eux décide de comprendre la nature de cette domination, et part en croisade contre les dinosaures, tout en cherchant, petit à petit, le mystère de la condition humaine actuelle. Le jeu repose très peu sur le côté scénario, mais la partie narrative sera bien plus importante. Les scènes cinématiques intermédiaires sont littéralement superbes. Reste à savoir si le gameplay est à la hauteur... Réponse dans quelques mois.



8-bun ou Stunts, quelque soit son nom, c'est du tout bon.

Interview de Madjid Taibi

C'est à Angoulême, le jeudi, que j'ai pu rencontrer Madjid de Mégarace. Sans hésiter une seconde, il a répondu à toutes mes questions. Et ce, avec le sourire aux lèvres.

Amiga Forever : Comment êtes-vous venu à la production de *Megarace* ?

Madjid Taibi : Au début, pour *Megarace*, on était deux, Franck Sauzet et moi. On s'était dit qu'on allait y passer trois ans tous les deux, mais au bout de six mois, la fatigue aidant, nous avons fait appel à deux autres graphistes et un testeur, parce que les voitures et les circuits de *Megarace* étaient nous dans notre tête, certes, mais nous n'avions pas fait le chiffrage. On savait ce qu'on voulait faire, c'est clair, il fallait quelqu'un qui nous aide.

AF : Le monde vidéoludique a l'habitude de voir des stars sur PC. Ne pensez-vous pas qu'il faudrait reporter l'attention sur les développeurs (Amiga ou PC) pour se démarquer des autres ?

MT : Oui, je suis d'accord avec toi, ou tout, ne mieux, ne plus se servir de la synthèse, ou alors intelligemment. La synthèse, c'est quand on ne peut pas faire la réalité. C'est la dire de vendre de la pâte à modeler. Tu sais les "animateurs", tous les produits de cet acabit. Avant *Megarace* on



Madjid Taibi et le réal.

avait des exemples parfaits. Moi, je souhaiterais maintenant relancer la balle à tous les gens qui pourraient se questionner sur la technique utilisée. Est-ce de la synthèse ou non ?

AF : D'où vient l'idée de *Megarace* ?

MT : Euh... C'est à cause de Vincent. Tout le monde avait dit à Franck que c'était génial, c'est sûr. On l'a vu sur certains jeux. Franck, on s'est dit : "c'est bien ça, on fait un jeu de bolides". Ensuite on a vu ce que la C64 et on a pensé faire un jeu de courses en images de synthèse ? On savait imaginé, c'était mesuré. Et on a commencé avec un petit circuit et puis c'est monté ! Sans une boule avec les effets et les reflets, c'était laid. Ne pas savoir terminé les démos, nous avons voulu faire ! Jusqu'à Reflets. Tu sais, il y a un moment où tout le monde est Madjid Taibi (le nom de mon studio) !

AF : Comment vous est venue l'idée d'intégrer un éditeur de circuits dans votre jeu ?

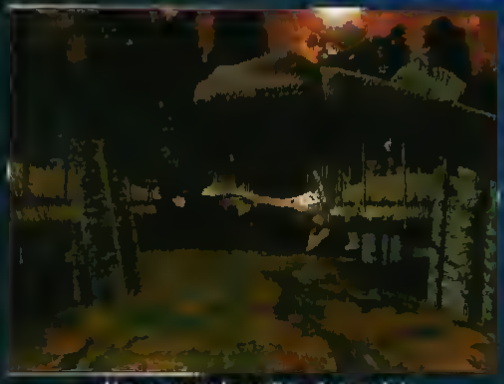
MT : Nous, on aimait bien les jeux avec des éditeurs, on trouvait que c'était important. Même si on ne l'a pas vu, on avait fait une liste de fonctionnalités sur Amiga et les gens de Cryo se sont demandés comment on avait fait. Ils ont cru que c'était un HAM. Ça a suffi à les convaincre. Ici, dans mon bureau, j'ai franchi par les "émerveillés". Ça montre seulement que tu sois un programmeur, tes effets graphiques, mais c'est tout.

Au fait, où est l'intérêt du jeu ? C'est le course en elle-même, le scénario ?

MT : C'est pas une course de voitures mais de développer. Il faut déjà savoir que l'intérêt c'est qu'on a créé un scénario autour d'un concept qui existe depuis très longtemps. Ce qui est intéressant c'est que tu joues mini. Lorsqu'on a le présentateur de la chaîne TV, on a de nouveaux concurrents : on pourra d'ailleurs en faire l'achat. Il y a plein de décors dans ce jeux, on a ajouté plein d'effets visuels. Ça joue pour pas mal de racer sur le sable, les rues, un écran qui craquèle, etc. Il y a même quelques surprises que les joueurs découvriront eux-mêmes.

Ah ! parlons-en, tout de même !

MT : Pour moi, l'Amiga c'est mieux qu'un PC, j'en ai déjà fait le commentaire avec le CD32. Une question à vous me faire : pourquoi construisez-vous des jeux sur PC ? Pour des questions de coût. Et puis il y a de l'Amiga, j'ai acheté un A1200 en Suède. Quand je l'ai branché en Finlande, ça a fait peur, il était plus puissant. On a commencé à faire quelques jeux sous l'Amiga et avec les outils comme Amiga Squeezer, le Make 3D, on les utilisait sur des machines pas assez puissantes avec des résultats. Mon rythme à l'époque était d'une image par nuit, j'étais content. Maintenant, on génère seconde par seconde. Mais l'Amiga est une très bonne machine. Comme dirait un vieux mais qui a de l'avenir. Sauf que, pour Mégarace CD32 et 1200, il n'y a pas de clavier. Mais les machines sont rapides, on a acheté un A4000/040 pour faire les tests avec, je n'ai qu'un mot : le meilleur outil de développement. Mais il commence à fabriquer des circuits mais le temps était tellement long, qu'il n'était pas possible pour le développement.



Nous aimons les moteurs qui marchent !

Ah ! ... Vous évitez à parler de l'Amiga ? En un mot, comment ? Je vous laisse la parole.

MT : J'achète ! C'est vrai, j'ai envie de m'acheter un Amiga, mais on a pas le temps de jouer. Je pense qu'on achètera un PC. En ai marre. L'Amiga est une bonne machine mais c'est la politique de Commodore qui ne va pas...

L'entrevue avec Mr. Tritz a duré une bonne heure pendant laquelle nous avons discuté de l'avenir de l'Amiga, des produits Cryo, de ses projets et du milieu de l'informatique en général. Il aurait été trop long de tout vous rapporter mais ne vous en faites pas, on va de nouveau les titiller un peu pour leurs futures productions. Promis, juré !

Propos recueillis par Grégory Nicollazzi et Michel Huang.

Philippe Ulrich dit tout

Après Mr. Tritz, on a eu le plaisir de pouvoir converser, entre deux réunions, avec Philippe Ulrich, le gérant de Cryo. Interview.



Philippe Ulrich Cryo - Janvier 1

Amiga Forever : quelles sont les principales différences entre les deux ?

Philippe Ulrich : Actuellement, il y a Virgin qui joue avec Zéen, il faudra voir les rapports avec Mégarace et Cryogen's Code. D'autres projets viennent de s'ajouter comme Scénargie et encore d'autres. Il faut procéder un peu par étape un peu. Mégarace est terminé sur PC CD. Nous finissons Zéen en ce moment. Lorsque le jeu est terminé sur un support, on peut l'adapter. Ce qui est difficile à faire sur CD, c'est le développement en parallèle car le nombre de versions entrent en compte. Ce qui est une version est en retard, il faut éviter qu'elle serve à tirer tout le projet vers le bas. On peut faire aujourd'hui que des jeux qui tournent sur CD32, le seule inconnue c'est le délai. Si on commençait maintenant un niveau comme sur CD32, je pense qu'on aurait un jeu fini avant l'été.

Ah ! cela ne vous étonne pas qu'il y ait des critiques sur vos derniers jeux comme sur CD32 ?

PU : Oui et non parce que, par exemple, Virgin publie ses Mortal Kombat et Euro Disney qui sont des structures très fortes. Le marché européen est important et plus mûr qu'aux USA, sur tout ce qui est un peu de Commodore. Mais bon, aujourd'hui on ne sait rien. Par exemple, on a besoin d'un portage de la CD32, on sait main-

sentant que le 3DO ne marche pas comme c'était prévu. En terme de support, c'est un peu le "wait and see". Les éditeurs américains prétendent de voir ce que va donner le marché avant de vraiment partir sur des développements à outrance.

Alors tout le monde patiente en ce moment à la Sega de Sony, qu'en-est-il pour la PlayStation ?

PU : Tous les gens qui sont en contact sont effectivement emballés par cette machine. C'est vrai qu'actuellement, il y a une sorte de fièvre comme pour la 3DO. Il y a vraiment de bonnes choses sur cette machine. Nous entendons des jeux bien créés, on peut tous l'espérer en essayant de les améliorer un tout petit peu la qualité de la machine. Mais si tu veux savoir, je pense me cheminer sur aucun support avant que ça soit de trop bonnes affaires. En ce qui concerne la machine de Sega, la Saturn, je pense qu'il y a moyen de faire plein de bons jeux sur tous les supports. Maintenant, c'est un challenge. Il faut le mixer possible avec le support qu'il est. C'est ce qui nous intéresse. Maintenant si tu veux absolument avoir une version qualité arcade, oui, ils le seront bien que sur c'est eux qui vont vendre le produit. L'avantage, pour nous, c'est qu'on n'a pas à se poser toutes ces questions sur le devenir d'une machine. Il y a tellement d'interactions par rapport à la 3DO en ce moment. Il faut bien l'avouer.

Alors pour toi, la question de la qualité n'y joue pas spécialement ?

PU : Je ne crois pas. Le floppy peut être un moyen pour vivre d'abord sur un nouveau marché, le lecteur. Sur floppy, on peut faire le même faire les choses mais intéressantes. Parce que c'est une question difficile. En tout cas, nous n'avons plus aucun doute, permettre sur le support. Je pense que la plupart des éditeurs l'ont maintenant, mais rien ne dit que celui n'aura pas, lui de vendre. En même temps, je crois que le CD va vraiment s'imposer.

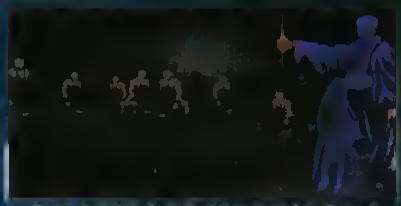
Alors, quelle est ta conception du marché d'un jeu de demain comme Cyber Tiger ou Cyber Mask (qui n'est pas un créateur) ? Est-ce que le jeu se consacre à lui-même ? Ou est-ce qu'il va rentrer dans le cadre d'un concept ?

PU : Je dis tout de suite, c'est que le challenge est de vendre un jeu tout court. C'est ce qu'il y a de plus difficile à faire. Un éditeur, quel qu'un qui a l'habitude de vendre des jeux, qui connaît bien le marché, et qui a un service marketing avec un panel de gens intéressants, etc. Il faut le persuader d'acheter un jeu sur cyber. Or ce fait, quand on a signé un jeu, il faut être conscient de tous les problèmes que peuvent rencontrer les éditeurs. On ne peut pas créer un jeu sans prendre en considération ce que demande les consommateurs. Le problème c'est que sur cyber, on ne voit rien. Par exemple, le Mega-CD, sur papier, c'est bien parce que c'est le lecteur. C'est l'exemple type du jeu qui bénéficie, et il est de la responsabilité de l'éditeur de faire attention à ce que les gens qui vont consommer ont une réalité, malgré le challenge des producteurs, pour faire... Il faut travailler dans ce sens. C'est ce que je conseille aujourd'hui. C'est maintenant qu'on commence à voir des commandes et que cela se passe bien mais dans le passé, c'est vrai que les créateurs ont trahi la confiance des éditeurs comme Kalisto.

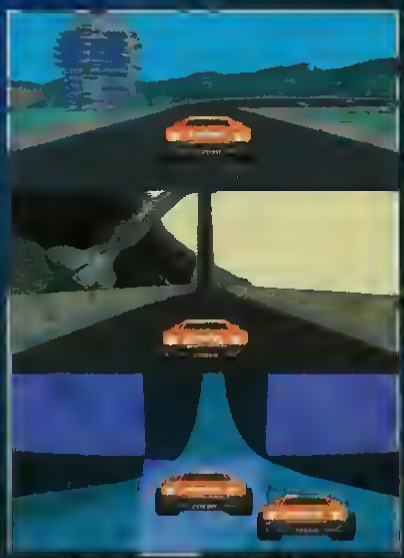
Alors, pensais-tu que c'était assez un problème artificiellement lancé comme "Nintendo" ?

PU : Ça, c'est justement ce que j'ai dit avant. Les machines qui nous sont sortent. Si maintenant, il y a des supports CD rapides, performants, ils constituent un vrai marché. Tous les problèmes qu'avant, on de la cassette ou mais c'était une question de marché pour le moment ce qui existe de manière tangible c'est le CD, qui est encore cher. Et en, tous les CD ne sont pas sur le marché. Ils sont [illegible] qu'avec la vitesse d'accès de CD, c'est mis sur de bons jeux multimédia. On est à la veille du multimédia mais c'est pas tout à fait les Noël pour les vidéos. On en est au début. Le problème c'est qu'il faut les machines rapidement pour vendre les marchés et qu'elles aient des caractéristiques pour [illegible] intéressantes. Tant que ces supports n'existeront pas pour le grand public, on se contentera d'une vitesse médiocre et d'une qualité sonore





C'est au tour de Cyber Tiger avec les Tecmo !



Mega-future, une jeu qui tient la route

pas forcément indiqués. On va rouler à une vitesse réglée. Il faut un CD de suspects et il faudrait impossible de dire qui va gagner. Il ne sont pas de santé : meilleure machine encore faut-il la vendre et c'est tout le challenge des Sony, Commodore, SNK, etc.

Alors, de tout ce Power to the Video-CD ? Quelles sont les innovations qu'il pourrait apporter, selon vous ?

CD : Le Video-CD a un intérêt énorme sans lui, dans la mesure où il y a une machine qui se branche. Mais je crois que le Video-CD ne va l'emmener à travers les consoles, malheureusement, c'est le relief. Aujourd'hui, lorsqu'on travaille les scènes cinématiques en images de synthèse, il n'est pas facile de faire un jeu en relief. Les images à projeter au moment où des systèmes peuvent avoir une interface sous forme de lunettes, ce sera intéressant. Personnellement, je ne crois pas à l'intérêt du fusil très en vogue, je crois à l'aventure, plus à l'immersion dans un univers particulier. Cela me paraît vraiment regrettable que de ne voir que des films. Tachini, vraiment, nous a introduit à nous commettre de jeux. Il faudrait pour l'instant qu'il y ait un rapport entre l'histoire avec l'histoire de jeu. C'est ce que nous essayons de faire. Pour les produits un rendu réaliste, on est prêt, il suffit d'appuyer sur un bouton et c'est parti, on a tout le monde !

Alors, après deux ans de Video-CD, on constate des jeux vidéo que les gamers attendent, on sait ce qu'ils veulent, comment ils veulent, comment ils veulent jouer... Qu'est-ce qui manque pour que les jeunes suivent le Video-CD maintenant ?

CD : Je pense que c'est relativement difficile, c'est un créneau de plus en plus petit. Car, au moment maintenant, ce sont les designers qui font une immersion de l'interactivité et des puzzles. C'est simple, il suffit de prendre une feuille et d'écrire les puzzles et trouver les énigmes intéressantes. Aujourd'hui, on passe par les histoires mais celles-ci ne sont pas les jeux. Un jeu, c'est comment tirer plaisir ?

un joueur. Il faut que les jeunes designers se mettent à la place du joueur au moment que le joueur est face à eux. Si tiens, on va faire un mega-jeu de voiture, c'est un design mais on s'en fiche, dites qu'un jeu d'aventure avec une interactivité, des objets, on rentre dans du sérieux, sans quelque chose d'intéressant. Il suffit d'écrire, pas une histoire, mais de l'interactivité, des points de récupérer et de voir comment on peut créer un système qui marche. Si quelqu'un m'amène un scénario d'aventure avec tous les récits et que ce soit toujours acceptable de jouer à n'en, une quelconque, je suis persuadé que cette personne fera fortune. C'est plus difficile qu'au cinéma. Ces personnes viennent du monde des jeux vidéo, c'est évident, c'est à nous, nous en tant que consommateurs et joueurs, de ne pas les mettre dans les conditions qu'elles méritent. Aux jeunes talents d'ici, d'Italie, de Suède, vous vous devez de montrer le monde entier. Attention, il ne faut pas se mettre des murs et merveilles, c'est très difficile mais il faut vouloir cela.

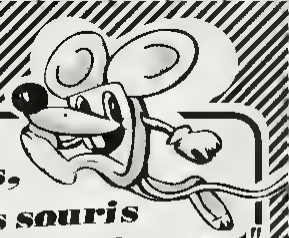
Propos recueillis par Michel Hirsch et Grégory Michel.


Chez Cryo




Voilà, nous n'en saurons pas plus sur ces fameux Amigas de Mégaforce.

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

LOGICIELS JEUX

A320 Jet AIRPORT 229
ALFRED CHICKEN 199
ALIENA 219
ALIEN BREAD 229
ALIEN BREAD 2 A1200 249
ASSASSIN SPEC EDIT 119
AWARD WINNERS 3 259
B17 FLYING FORTRESS 239
BART VS WORLD 209
BATTLE ISLE 93 179
BATTLETOADS 239
BENEATH A STEEL SKY 279
BILLARD AMERICAIN 219
BLACK SECT 229
BLADE OF DESTINY 279
BLASTAR 199
BLUE AND THE GREY NC
BLUES BROTHER JUKE 259
BOSS CAD DAY 199
BODY BLOWS GALACTIC 199
BODY BLOWS GAL A1200 249
BRUTAL SPORT FOOT 189
BUBBA & STIX 199
BURNING RUBBER 199
CAMP AIGH 239
CANNON FODDER 239
CANTONA STRIKER 2 229
CARLOS 229
CIVILIZATION A1200 289
CHAOS ENG 199
CHAOS ENGINE A1200 199
COMBAT AIR PATROL 219
COMBAT CLASSICS 2 229
COOL SPOT 229
CYBERPUNK 179
DARKMERE 229
DENNIS A1200 199
DENNIS 199
DESERT STRIKE 199
DIGGER A1200 229
DISPOSABLE HERO 179
DOGFIGHT 219
DONK 249
DRACULA 259
DREAM WEB 299
DUNE 2 (VF) 249
ELFMANIA 279
F17 A 279
FIRE COPTER 259
FLASHBACK 199
FRONTIER ELITE 2 299
FURY OF THE FURIES 209
GENESIA 219
GLOPDULE 229
GNIAL 259
GOBLINS 3 269
GP RIDER MANAGER 249
HIRED GUNS 219
INNOCENT 239
INTERNATIONAL GOLF 239
ISHAR II (A1200) 229
JACK THE RIPPER 359
JURASSIC PARK 199
JURASSIC PARK A1200 199
KING QUEST F (A1200) 299
KING MAKER 229
KRUSTY'S FUN HOUSE 209
LAMBORGHINI 269
LEGACY OF SORASIL 219
LEGEND OF VALOUR 259
LEMMINGS X MAS 199
LOTUS TRILOGY 219
MAGIC BOY 209
MAELSTROM 239
MERCY HOSE GOLF 179
MERCY HOSE GAT FT1 219
MIDWIN 199
MORTAL KOMBAT 229
NOMAD SUD NC
OM SUPER FOOTBALL 199
OSCAR (A1200) 219
OVERDRIVE 199
PINBALL SPEC EDIT 229
PREMIER MANAGER 2 199
RABBIT ALWAYS RUN 269
ROBINSON REQUIEM 259
RYDER CUP GOLF 199
SECOND SAMURAI 279
SENSIBLE SOCCER 199
SIMON THE SORCERER 299
SIMON THE SORCERER A1200 319
SOCCER KID 219
SPACE HULK 219
STAR TREK 25 AN A1200 209
STREET FIGHTER 2 129
SUPER LEAGUE MANAGER 269
SYNDICATE 219
TFX A1200 259
THE SETTLERS 299
THEATRE OF DEATH 259
THE PATRICIAN NC
TORNADO 299
TRIPLIAN 3 199
TWILIGHT 2000 229
UMS COMPILATION 179
URIDIUM 2 199
WING COMMANDER 239
WING COMMANDER A1200 259
WINTER OLYMPICS 259
WIZ AND LIZ 259
WONDERDOG 179
ZOOL 199
ZYCONIX 199

COMPILATIONS

BATTLES OF TIME 229
Battle Isle + First Samurai + Kingmaker + Pinball Dreams
DREAMLANDS 219
Lotus 3 + Zool + Chaos Engine
COMBAT CLASSICS 2 269
F15 + Pinball Island + Silent Service2
FUN RADIO 4 269
Oh no, More Lemmings + Supaplex + Indy4 + Final Fight + Crazy Cars3
FOX COLLECTION 3 279
Crazy Cars3+ Gods+ Team Suzuki +Cool Spot + Challenges
LORDS OF POWER 389
Silent Service2 + Railroad Tycoon +Pro Tennis Tour2
SPACE LEGENDS 259
Wing Commander+ Elite + Mindwalker
STRATEGIES 259
Dominium+ Operation Stealth+ Realms
KINGS OF ADVENTURE 239
Gobliins+ Bargon Attack + Ween+Simtex
UNIVERSE 229
Nicky Boum+ Dominium + Superski
+Grand Prix 500 cc 2
THE GREATEST 259
Dune+ White Shadow +Lure of the Temptress
MAGIC WORLDS 199
Stormlord II + Crystal Kingdom Dizzy
+ Deuteros
DREAM TEAM 189
WWF +Simpsons + Terminator 2
FANTASTIC WORLD 329
Mega Traxx + Populous+ Realms +Fighter Bomber
FUN RADIO 3 399
Battle of Britain+ Monkey Island2+ Indiana Jones3+ Battle 1942
STRATEGY MASTERS 279
Populous+ Deuteros+ Hunter
Sport of Kings+ Chess player
PLANETE AVENTURE 2 159
Monkey Island1 + Populous+ Loom +Elvira
EXCELLENT GAMES 269
Silent Service2+ Sydney Striker + James Pond + Populous

AMIGA CD 32

CONSOLE CD32 +2JEUX 2400
CONSOLE CD32 +4JEUX 2700
JOYPAD 199
SOURIS NC
ALFRED CHICKEN 169
ALIEN BREAD 149
AMERICAN FOOTBALL 249
ARABIAN NIGHTS 109
BRUTAL SPORT FOOT 249
BUBBLE+SQUEAK 259
CAPTIVE 2 239
CASTLES 249
CHAOS ENGINE 229
DANGEROUS STREET 219
DANGEROUS STREET + WING COMMANDER NC
DEEP CORE 219
DEFENDER OF CROWN 269
D GENERATION 169
DENNIS 199
DONK 269
F17 CHALLENGE 159
INTER OPEN GOLF 259
JAMES POND 2 199
JOHN BARNS FOOT 119
JURASSIC PARK 239
LABYRINTH OF TIME 169
LEGACY OF SORASIL 219
LOTUS TURBO TRILOGY 229
MICROCOSM+SURPRISE 289
MORPH 199
NIGEL MANSELL 239
OVERKILL LUNAR C 219
PINBALL FANTASY 219
PIRATES GOLD 239
QWACK 149
RYDER CUP GOLF 229
SEEK & DESTROY 199
SENSIBLE SOCCER 199
SLEEPWALKER 219
SUMMER OLYMPICS 209
SURF NINJAS 249
TFX NC
TROLLS 219
URIDIUM 2 229
UTOPIA 2 259
WHALES VOYAGE 219
ZOOL 209

PRIX BUDGET

1ST DIVISION MANAGER 139
688 SUB ATTACK 149
ALIEN BREAD 99 119
AIR SUPPORT 159
APACHE 129
BLACK CRYPT 139
F15 STRIKE EAGLE 2 159
F17 CHALLENGE 139
F19 STEALTH FIGHTER 159
F29 159
FANTASY WORLD DIZZY 119
GINSHIP 149
INDI JONES LAST CRUSADE 159
INDY 500 149
KNIGHTS OF THE SKY 169
LAST NINJA 2 109
LAST NINJA 3 129
LINKS CHALLENGE 169
LOTUS 2 TURBO CHAL 129
M1 TANK PLATOON 149
MEGATWINS 129
MIDWINTER 2 169
M S 22 129
NO SECOND PRICE 129
OPERATION HARRIER 129
OPERATION STEALTH 149
PINBALL FANTASIES 149
PIRATES 129
POPULOUS 129
PRINCE OF PERSIA 129
PROJECT X 129
QWAK 139
ROBIN HOOD 139
SECRET OF MONKEY ISL 159
SIMANT 159
STREET FIGHTER 2 129
STRIKER 119
THE IMMORTAL 129
UTOPIA 129

attention risque de délais sur tous les budgets

DIGITAL VIDEO FMV

FILMS
BLACK RAIN V O 179
STAR TREK 6 V O 179
TOP GUN V F 179
LES NUITS FAUVES V F 179
OCTOPUS ROUGE V O NC
PATRIOT GAME V O NC
CONCERTS
BRIAN ADAMS 139
BON JOVI Keep the Faith 149
ALLOYD WEBBER 139
ERIC CLAPTON NC
TINA TURNER no 66 NC
STING 10 Summoner s Tales NC

EDUCATIFS

ENVIRONNEMENT ADI PAR CLASSE ET FAMILIARITE 285
FRANCAIS CE1 à 3e
MATHS CE1 à 3e
ANGLAIS 6e à 3e
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PARMATIERE 185
FRANCAIS CE1 à 3e
MATHS CE1 à 3e
ANGLAIS 6e à 3e

UTILITAIRES

AMOS 3D 249
EASY AMOS 129
AMOS PRO 1.1 ... 599
BUDGET FAMILLE 199
COMPTE CHEQUE 249
Copieur SynchroExpress 500 299
Copieur SynchroExpress2000 399
DELUXE PAINT IV V4 0 695
DELUXE MUSIC V2.0 785
HOME MUSIC KIT 499
KWIK WORDS 3.0 479
PAINTER 3D 599

REF	par 10	par 20	par 50	
3" 1/2 DFDD	55 F	100 F	225 F	Disquettes
5" 1/4 DFDD	35 F	70 F	150 F	3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIEES 100% GARANTIE A VIE
LIVREES AVEC ENVELOPPES + ETIQUETTES NEUTRES (VERGATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

SUPER PROMO

* Carte Full Motion Video FMV 1650
* Pack Amiga 250 (au lieu de 570)
(MultiPaint, Print Studio2, Arena 2000, Bien Debuter A500+/A600)
* Modem A1200/2000/4000 869
* A1200 + Dynamite 2749
(Wordworth, Deluxe Paint4, Print Master, Oscar, Denis)
* A1200 + Genlock + #1 Titler 4749
* A1200 + Deluxe Music2 + Interface Midi 3349
* A1200 + DD120 Meg 4219
* Filtre Ecran 14' Verre 569
Anti Statique, Anti Radiation, Anti Reflet
* Souris Compatible CD32 99

LORS DE VOTRE COMMANDE, N'OUBLIEZ PAS LE BON PLAN JESSICO A LA PAGE 17

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR PERITEL 199
VIDI AMIGA 24RT 2790
SOURIS GEN US AG 129
CABLE PERITEL AG 119
Double Boitier Drive Ext MKII 159
Alimentation A500/500+ 395
EXTENSION A500+ 395
EXTENSION A600 + horl 495
KONIX SPEEDKING 99
KONIX SPEEDKING AUTO 99
KONIX NAVIGATOR 109
MANTA RAY 99
QUICKJOY SUPERBOARD 129
QUICKJOY MEGASTAR 219
QUICKJOY TOPSTAR 159
QUICK JOY TESTSTICK 99
EXTENSION 512K A500 249
EXTENSION 512K + horl A500 299
EXTENSION 1 5 MO + horl A500 599
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPTATEUR JOYSTICKS 79
LECTEUR INTERNE A500 490
LECTEUR EXTERNE 3 5"0 495
Interface MIDI 3+1+(cables) 199
ETIQUETTES 3 50 LES 100 30
BOITIER JEUX 100 disk 3 50" 59
MICRO KIT NETTOYAGE 99
BOITIER POSSO 75 Disk 39
BOITIER POSSO 150 Disk 139
TAPIS SOURIS 39

RUBANS

Tous les rubans NS par 3 144
CITIZEN 120D + SWIFT 9/24 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 79

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !



VIRUS KILLER
MODE TRAINER
HYPER PUISSANT
VIES INFINIES
AUTOMATIQUES
(TRES FACILE D'EMPLOI)
GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
TRIPLES IMAGES PLUS SONS + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS
AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER + CODAGE + DECODAGE FICHIER/IMAGES
RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK COMMANDES DOS, DIR, FORMAT COPY
DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT EDITEUR D IMAGE, BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 499
AMIGA 2000 599

LE DIGITALISEUR VIDEO N° 1 EN EUROPE

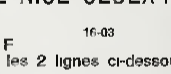
Rapide et simple a utiliser

Digitalisation a partir d'un signal YC ou PAL au choix
* Entierement compatible avec les nouveaux modes AGA des A1200 et A4000(+262 000 en mode HAM8 pour une taille d'ecran maximum de 704 par 566)
* Il permet la capture de séquences entieres de vidéo

VIDI AMIGA 12RT 1690

HOME OFFICE KIT DE LUXE 599
Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100 Couleur 1490

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 299F.
Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs etc...
Compatible avec DELUXE PAINT III ET IV.
Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN

Commandez par

☎ 93.97.22.00 · MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

FRAIS DE PORT LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 90 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 190 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 16-03
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue | | | | | | | | | | | | | | | | |
date d'expiration

NOM PRENOM
N° ET RUE
VILLE CODE POSTAL
FAX 93 97.07 00 SIGNATURE OBLIGATOIRE
votre ordinateur
votre telephone

Prix Modifiables Sans Preavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles

CD

Seek and destroy

Hey mec, seek and destroy, yeah ! Récemment, on vit la mangeur à toutes les sauces ce jeu, sous ses versions ECS et AGA (testées le mois dernier), le voilà qui débarque sur CD32 et, évidemment, les mauvaises langues (ou Seek and destroy est un shoot'em'up en vue aérienne.



Chacun sa guerre.

Votre mission, si vous l'acceptez : détruire tous les ennemis du haut de votre hélicoptère. Une mission on ne peut plus simple, s'il en est, et en fait c'est tout le reste qui bouge autour de vous, le sprite de votre hélicoptère, lui, reste en place. Cette technique a déjà été utilisée mais malheureusement n'a jamais donné entière satisfaction. Avec Seek and destroy, les programmeurs ne s'en sont toujours pas remis. Et les décors sont toujours très répétitifs. L'animation est plutôt convaincante, tout comme les explosions, les munitions, la gouttelette de sueur perlant au mec. Cependant, ce n'est pas assez. Mettez-vous deux secondes. Encore un jeu de cadavres, les amis jeux CD32 commencent à lasser.

M.H



65%

Action

SON	13
GRAPHISME	9
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	10
DURÉE DE VIE	12

1 joueur
notice en français

Fly harder

Tu as raison ! Mesdames et messieurs, aujourd'hui, devant vos yeux ébahis et ébaubis, voici Fly harder. Le plus mauvais jeu que la console CD32 ait connu ! Mais avant de vous inviter à cette réflexion "sur-le-jeu-qui-pue", laissez-nous d'abord vous présenter Fly harder. Un vaisseau spatial (qui n'a rien du nom précédent d'ailleurs ! Qui rime avec "perte") est soumis à la gravité de la planète Zhoc et (encore) de Krowarz. Évidemment ridicule. Afin de lui éviter un accident (chose qu'il mérite, ou se le leur mérite), vous devrez jouer du joystick pour mettre en route ses moteurs. La mise en route du joystick ressemble à un combat de sumo (ou à 28 ? aurais ? peine ? gagné faire fonctionner !) ! Ainsi, votre vaisseau va-t-il pouvoir atterrir sur une base qui se trouve au sol ? pas ? Mais la question sur une autre ? Voilà, les graphismes sont minuscules et moches, le son s'arrête à un "vous voulez" quand j'essaie de jouer (le mois) et l'action est plus compliquée qu'un exposé de Jean-Claude Brialy sur les fruits secs.



Tout pourri et, en plus, con.

Intinus. Franchement, nous avait habitués à mieux que ça. Même Fly harder est bien pour s'endormir (en fait, il n'y avait pas de jeu le mois dans "trop tire", c'était juste pour faire le malin ; j'avais pensé à "Trop touille", mais c'est vraiment difficile à placer).



30%

Arcade

SON	5
GRAPHISME	7
ANIMATION	5
JOUABILITÉ	5
DURÉE DE VIE	5

1 joueur
notice en français

Dennis la malice



Le retour de [illegible].

Comment se peut-il ? Aucune amélioration n'a été apportée par rapport à la version 1200 testée le mois dernier. Dennis, qui fut le héros d'un dessin animé et, plus récemment, d'un film (la trilogie est au complet : un dessin animé, un film, un jeu) reste fidèle à ses principes et est toujours prêt, le malin, à faire des bêtises. Mais cette fois-ci, les adultes sont bien décidés à l'en empêcher (non, pas méchant Dennis !). Afin de terminer chaque tableau où Dennis se trouve enfermé, il faudra collecter toutes les pièces qui s'y trouvent. Ces [illegible] de les attraper mais seront vite mis hors de combat par un tir de son pistolet à eau. Les autres ennemis viendront perturber la promenade du jeune indiscipliné et [illegible] sa patience (c'est malin, il ne faut pas donner les armes à n'importe qui !). Les graphismes sont plutôt sympathiques, tout comme le son. L'animation est correcte, sans cependant être parfaite. Mais jeu et sons sont tout de même inférieurs, mais [illegible] d'une grande qualité comparés aux capacités de l'Amiga CD-32. Un petit jeu, ni trop mauvais ni trop bon, qui pourra sûrement contenter de nombreux joueurs, notamment chez les plus jeunes. Il est à noter que cette version est identique à celle que l'on peut voir sur Super Nes, ce qui montre la qualité de la machine de Commodore.
S.H.



[illegible] à cette heure ?

74%

Action

SON	11
GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	13

1 joueur
notice en français



La Plus Grande Logithèque de Paris

Toute la Micro : matériels & logiciels
Tous les Jeux : micro & vidéo
Calcul, Téléphonie, Librairie & Presse
Tous les Services Fnac

LE MONDE DE L'AMIGA
- Le Rendez-Vous des passionnés
- Toutes les nouveautés en français
- Des vendeurs spécialisés et reconnus

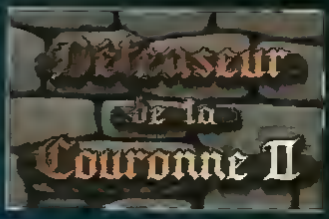
Le Forum Innovations :
Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran tous les types de produits présents à la Fnac Micro, du mercredi au samedi.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac.

71, bd St Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h
Métro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

Defender of the crown II

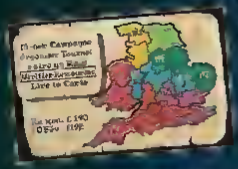


Robin n'a qu'un objectif en tête.



Jeux intéressant. Dommage, mais il date un peu.

En 1192, Richard Cœur de Lion est prisonnier du prince Jean. Vous êtes désigné pour trouver la rançon de votre roi afin qu'il permettra de libérer le royaume de Defender of the crown fonctionne comme un jeu de société. Six chevaliers s'affrontent à tour de rôle sur une carte du royaume. Chaque tour, vous avez la possibilité d'organiser un tournoi, de conquérir des terres ennemies, d'utiliser le trésor d'un château et de gérer vos ressources (hommes, matériel, espions, châteaux, terres...). Le principe du jeu, hormis la stratégie et l'aide à la construction à l'écran (pour ceux qui n'aiment pas se prendre la tête), n'offre cependant rien de nouveau par rapport à la première version qui date des premiers jours de l'Amiga. L'habillage, c'est-à-dire les graphismes et le son, n'ont en revanche été entièrement refaits que pour la version VGA. Les images sont belles et les sons, réalisés par Jim Sachs, sont dignes d'un film. Les images de synthèse, le style "Sachs" est reconnu par tout le monde et a fait école. Les graphismes ont d'autant plus d'impact que le jeu ne se joue pas exclusivement sur le choix des musiques et des musiques que sur la synthèse vocale. Car c'est là l'un des points forts du logiciel : il est entièrement en français et une voix digitalisée, que vous avez en commentateur, annonce toutes vos actions et même le petit accent américain du speaker (le manuel préfère un accent britannique). Ceux qui connaissent déjà Defender of the crown et qui trouveront sûrement l'ensemble un peu lent, car le jeu n'est pas vraiment rapide. Un manque qui



78%

Arcade/stratégie

SON	17
GRAPHISME	15
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	13

1 Joueur
notice en français

Guinness disc of records

Inutile de vous expliquer que ce CD-ROM ne plaira pas à tout le monde. En vous fiant à son titre, le sujet n'a rien d'exaltant. Il s'agit de battre toutes sortes de records (images, musiques, textes, sons...). Il est un moyen privilégié de jauger maintenant les logiciels entièrement multimédia fabriqués depuis l'arrivée du CD-ROM. Cette chose répond avec l'année du Guinness des records (publié par les éditions Jean-Claude Lattès) que nous vous présentons dans le prochain numéro. Le menu permet d'accéder à huit chapitres. Vous pouvez également demander une recherche par mot-clé ou encore vous laisser guider au hasard. Plus grave, le plus gros du logiciel est en anglais. Comment allez-vous faire pour battre un record si vous ne comprenez pas ce qu'il faut faire ? Un petit lexique aurait été le bienvenu pour nous aider à naviguer à travers les chapitres. Ceux-ci sont alors heureusement illustrés par des images et des sons. Il est plus que probable que le plus grand nombre de records pour une seule rencontre est le 27, que le lit le plus rapide a été fait en 12 secondes et qu'un Américain a embrassé 1 000 personnes en 7 heures... Un regret : le logiciel est en anglais. Comme ce n'est pas rare, il aurait peut-être une version française.



Un petit index vert est là pour vous guider.

85%

Encyclopédie

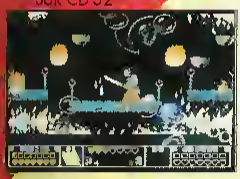
SON	17
GRAPHISME	17
ANIMATION	8
JOUABILITÉ	8
DURÉE DE VIE	17

notice et logiciel
en anglais

DEUX SAMURAI FACE AU DEMON!



BIENTOT DISPONIBLE SUR CD 32



DISPONIBLE SUR AMIGA



Apres l'affrontement épique du bien et du mal, le Roi des Démons cherche refuge loin dans le temps, là où sa magie est oubliée, où il peut panser ses blessures et recouvrer tous ses pouvoirs.

Mais il n'avait pas prévu la venue d'un jeune guerrier Samurai plein d'ardeur et de volonté.

Celui-ci a suivi le Démon depuis le Japon du 24ème siècle jusque dans l'ancien Empire du Soleil Levant ..

A un ou deux joueurs, vous allez maîtriser les techniques des arts martiaux, utiliser ruse et adresse avec pour seul et unique objectif: "Ne laisser aucune chance au roi des Demons!".

SECOND SAMURAI

L'histoire du Second Samuraï reste encore à écrire

PSYGNOSIS FRANCE 11 rue Bailly 92200 Neuilly sur Seine

PSYGNOSIS

QUAND CiS ANNONCE CALIGARI 24 A 1590 FRANCS ! C'EST 3 DIMENSIONS POUR LE PRIX DE 2.

AVEC CALIGARI 24, L'ANIMATION 3D EST À LA PORTÉE DE VOTRE AMIGA





Quand vous aurez foulé le monde 3D de Caligari24, vous ne pourrez plus jamais rebrousser chemin. Quoi de plus excitant que de créer directement en perspective et en temps réel, sans contraintes ni repères géométriques compliqués. Caligari24 bénéficie des dernières possibilités 3D : déformations point par point en perspective, animation hiérarchique, textures, transparences, ombrages Gouraud et Phong, 4 niveaux de lissage d'image, un nombre illimité de sources lumineuses, animation par trajectoires spline, prévisualisation temps réel... Qui plus est, Caligari24 n'est pas un monde clos : il est compatible avec Sculpt 4D, Imagine, DXF (AutoCAD) et VideoScape. Enfin, Caligari24 fait de très belles images, affichables par l'Amiga et la majeure partie de ses périphériques graphiques : DCTV, cartes 24 bits, genlocks... Il fonctionne sur tous les Amiga équipés de 2 Mo de RAM (disque dur et 68030 conseillés). Et, pour simplifier encore votre choix, nous lui avons fait un prix sans concurrence.

Distribué en France par
Réseau revendeurs **CiS** (liste sur simple appel au 57 891 140)
Pour [illegible] : la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140
Distribué en Belgique et Luxembourg par
ELS [illegible] 4000 LIEGE COINTE
Tel / Fax [illegible]

Les produits Caligari Corporation sont édités en version française et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CiS

Caractéristiques non contractuelles et susceptibles d'être modifiées sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées par leurs éditeurs respectifs.
Caligari est une marque déposée de Caligari Corp. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. Photographie au 15 Novembre 1993.